

Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Facultad de Comunicación, Lingüística y Literatura
Escuela de Comunicación

**Disertación de Grado previa la obtención del título de Licenciatura en
Comunicación con mención en Periodismo para Prensa, Radio y
Televisión**

***THE WALKING DEAD: DEL CÓMIC A LA TELEVISION. ANÁLISIS
Y CONTRASTE DE LA NARRATIVA ENTRE LA ADAPTACIÓN
AUDIOVISUAL Y EL CÓMIC.***

Andrely Michelle Nieto Valencia

Directora: Mtr. Rosa Inés Padilla

Quito, 2016

Dedicatoria

Para mi abuelito, Arq. Nelson Gustavo Valencia de la Torre. El mejor abuelo que una nieta podría desear; orgullo, integridad y dulzura.

Para mis inolvidables e insuperables maestras Lourdes Pérez Villareal y Julia Carrillo.

“Un misterio infinito la Fuerza es. Mucho que aprender aún queda”. Yoda,

Star Wars Episode V, The Empire Strikes Back (1980)

Agradecimientos

A aquella Fuerza universal y subatómica que solemos darle nombre, pero que aún no sabemos qué realmente es. Solo sé que existe, nos rodea y nos une en un todo y en nada.

A todos aquellos que representan mi familia y mi hogar. Desde el espesor de la sangre hasta la fluidez del agua.

Gracias, eternamente gracias.

A Marvel Comics, DC Comics, pero especialmente a Jack Kirby, Bill Finger, Steve Ditko, Alan Moore, Frank Miller, Chris Claremont, Todd McFarlane y Akira Toriyama.

A Black Sabbath, Judas Priest, Lemmy Kilmister, Peter Steele y Ronnie James Dio.

Nada es un desperdicio de tiempo.

ÍNDICE

Agradecimientos.....	3
RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO 1: EL CÓMIC	3
1.1 Qué es el cómic. Lenguaje, estructura y composición.....	3
1.2 Origen y proceso histórico	10
1.3 El cómic estadounidense.....	15
1.4 The Walking Dead, el cómic	25
CAPÍTULO 2: LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LAS ADAPTACIONES.....	30
2.1. Proceso histórico de las adaptaciones	30
2.2. Definición y requerimientos para la creación de una adaptación	31
2.2.1. Tema	32
2.2.2. Narrador.....	35
2.2.3. Movimiento del tiempo	35
2.2.4. Acontecimientos	36
2.2.5. Hilo argumental	36
2.2.6. Dirección y Dimensionalidad	37
2.2.7. Estructura de la historia	38
2.2.7.1. Escena catalizadora.....	38
2.2.7.2. Trama, subtrama y escena secuencia	38
2.2.8. Personajes	40
2.3. La Narrativa Audiovisual Televisiva	45
2.3.1. Tipos de estudio.....	46
2.3.2. Historia y Discurso	47
2.3.3. Diégesis	48

2.3.4.	Segmentación del discurso	49
2.3.5.	Configuración Sintáctica	50
2.3.6.	Personajes	53
2.3.7.	Acciones de los personajes	58
2.3.8.	El Género y el Hipergénero	60
2.4.	The Walking Dead, la serie de television	69
CAPÍTULO 3: ANÁLISIS Y CONTRASTACIÓN		71
3.1.	Hipergénero y subgénero	73
3.2.	Segmentación del discurso.....	76
3.3.	Configuración sintáctica	77
3.4.	Narrador	77
3.5.	Movimiento temporal.....	77
3.6.	Tema	78
3.7.	Hilo argumental	81
3.7.1.	La meta	81
3.7.2.	El problema.....	83
3.7.3.	La transformación interior	83
3.8.	Dirección y Dimensionalidad	84
3.8.1.	Acontecimientos (acciones).....	84
3.8.2.	Conflictos.....	87
3.9.	Trama y subtrama	90
3.10.	Personajes.....	90
3.10.1.	Cambios sobre los personajes	91
3.10.2.	Eliminación de personajes	94
3.10.3.	Creación de personajes	97
3.10.4.	Personajes atractivos	100

3.10.5. Conservación de los personajes	104
CONCLUSIONES.....	109
RECOMENDACIONES	112
ANEXOS	113
BIBLIOGRAFÍA	124

RESUMEN

Cada vez que una adaptación audiovisual se estrena surgen dos bandos de público, el primero es constituido por gente que la odia y, el segundo está formado por aquellos que la ovacionan. Pero ambos grupos emiten el mismo comentario: “no se compara con la obra original”.

Esta disputa fue la iniciativa clave para emprender esta disertación, no con el fin de dar la razón a alguien, sino de entender por qué un público amaría u odiaría una adaptación. Por ende, se propuso plantear los puntos claves de este trabajo: conocer a fondo lo que implica hacer un proyecto nuevo en base a otro ya hecho, analizar un solo ejemplo de una adaptación y su homónima para luego contrastar la una con la otra, y así comprobar la diferencia que separa a ambas obras y saber por qué una adaptación tendría tanto éxito. *The Walking Dead* es el objeto de estudio ideal para este trabajo académico, puesto que es una serie de televisión que previamente nació como una historieta y ambas obras poseen gran aceptación del público.

Naturalmente, se puede estudiar y contrastar absolutamente todo de una obra con otra; sin embargo, se eligió una sola estructura del relato: la narración. Existen narrativas específicas que corresponden a cada uno de los medios comunicacionales conocidos y que se desarrollan según el lenguaje y composición que dicta cada uno de estos. No obstante, más de un medio puede compartir características de una narrativa en común y la televisión y el cómic son ejemplo de ello.

La historieta no es un medio de comunicación nuevo, de hecho, es antecesor del televisor. La importancia que este medio recibía se desvanecía de a poco, mientras que la televisión fue acaparando la atención de todos, incluyendo la de los teóricos y analistas de la comunicación. Se ha escrito cualquier estudio acerca de este medio audiovisual, como la Narrativa Audiovisual Televisiva, mientras que del cómic se habla apenas de su lenguaje, sus códigos, su composición y su historia; al menos de lo que se tiene alcance.

Es ahí donde la teoría de la adaptación trabaja y toma una partida importante al ser el mediador entre estos dos medios de comunicación y las historias que cada uno es capaz de narrar.

INTRODUCCIÓN

Este trabajo se enfoca principalmente en la adaptación de una serie de televisión basada en la historia de un cómic. Esta disertación comienza con la definición de la historieta, su lenguaje y composición, nacimiento, historia y desarrollo en la cultura estadounidense; incluyendo la introducción al primer objeto de estudio *The Walking Dead*, la obra original.

Posteriormente, el marco teórico abarca dos teorías. La primera es la adaptación, un breve contexto, cómo emprender una mediante la definición e identificación de los elementos claves y esenciales de una historia que luego serían utilizadas para la producción de una obra audiovisual. La segunda es la teoría de la Narrativa Audiovisual Televisiva que prosigue con la definición de la misma, sus tipos de estudios, la diferencia entre discurso, historia y diégesis, segmentación del discurso, configuración sintáctica, clasificación y definición de personajes e identificación de acciones, definición y clasificación del género y el hipergénero. Como punto de finalización de este capítulo y comienzo del siguiente, se ubica una sucinta introducción al segundo objeto de estudio *The Walking Dead*, la adaptación.

Finalmente, se continuó con el análisis y el contraste de cuatro temporadas de la serie de televisión y sus capítulos equivalentes en el cómic, que sumaron once en total. Los resultados de este estudio muestran qué se adaptó al realizar la serie de televisión *The Walking Dead*. Además, se evidencia en qué se halla la similitud y la diferencia frente al cómic. Todo esto con el fin de conocer la razón de por qué esta adaptación se convirtió en un éxito mediático.

Los resultados de este trabajo académico resuelven la gran incógnita latente: cómo se hace una adaptación. Estas respuestas captarán el interés de muchos comunicadores, tanto estudiantes como profesionales; y también de aquellos que aprecian las obras gráfico-léxicas (historietas) y las audiovisuales producidas para la televisión.

CAPÍTULO 1: EL CÓMIC

1.1 Qué es el cómic. Lenguaje, estructura y composición.

Los cómics, o historietas, han sido catalogados como productos burdos lejos de ser arte, puesto que no son ni una novela ni escrito literario y tampoco una pintura. Sin embargo, el cómic conlleva mucho más que entretenimiento para niños, como se pensaba hace más de tres décadas; es un medio de comunicación de masas que ha tenido tanto impacto como el cine y la radio. Además, su importancia no radica solamente en su discurso, lenguaje y composición, sino también en su contenido: qué es lo que expresan sus creadores y cómo lo hacen (McCloud, 1993) (Gubern, 1987) (*Once Upon a Time Superheroes*, 2002).

El cómic es un medio de comunicación, que está conformado por la yuxtaposición de imágenes inmóviles o estáticas en una secuencia deliberada que narra un relato dentro de un tiempo y espacio específico. Estas imágenes se complementan con otras. Todo este conjunto de gráficos y palabras se encuentra agrupado en recuadros de diferentes tamaños que se mantienen separados a cierta distancia; estos son llamados viñetas. Estas viñetas y sus contenidos están fragmentados y siguen una secuencia formando un mensaje unánime que se lo lee de izquierda a derecha y de arriba abajo (McCloud, 1993, pp. 9, 68, 97) (Gubern, 1987, pp. 219-225) (Eco, 1984, pp. 169-174).

A pesar de que no hay un manual de cómo leer un cómic, damos por entendido que una historieta debe ser leída de izquierda a derecha y de arriba a abajo, debido a nuestro aprendizaje occidental en la lectura y escritura. En cambio, en Japón, país principal que representa el cómic oriental o *manga*, se lee según su aprendizaje, de derecha a izquierda y de arriba a abajo (McCloud, 1993). Como diría Román Gubern “la prioridad de la izquierda tiene vigencia cultural en nuestra civilización escritural occidental, que es la que inventó precisamente la narrativa secuencial de los cómics” (1987, p. 225).

Otros códigos del lenguaje narrativo del cómic son: los cartuchos o recuadros en donde se sitúa el narrador o algún texto de apoyo, los globos en donde se leen los diálogos de los personajes, las onomatopeyas “[i]mitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significarlo” (RAE, 2015), y los gestos faciales, vestimenta y escenarios (Gubern, 1987, pp. 219-226) (Eco, 1984, pp. 169-174) (McCloud, 1993, pp. 110-116).

Como se ve, el cómic utiliza diferentes tipos de íconos que representan personas, lugares objetos e, incluso, ideas y percepciones sensoriales. Todo es una agrupación coherente de íconos: símbolos que representan conceptos, dibujos que están hechos para parecerse a personajes animados e inanimados, y palabras que no son más que códigos lingüísticos. (McCloud, 1993, pp. 27, 47).

Es común confundir los cómics con caricaturas, porque tienen un origen que los vincula (este aspecto será introducido con mayor profundidad posteriormente). Sin embargo, hay una diferencia peculiar que los separa y une a la vez. Según Scott McCloud, hay dos mundos que representan la realidad: “el reino del concepto” y “el reino de los sentidos”. El primero encierra lo “abstracto” e “icónico”, lo cual lo hace más “simple”, “universal” y “subjetivo”. Porque todos podrían describir, entender e identificarse con ello; como un círculo que contiene dos puntos, uno a lado del otro, y debajo una línea horizontal. Mientras que, el segundo abarca lo “complejo” y “realista”, lo que lo hace específico al momento de percibir y objetivo para describir, como una fotografía. De esta manera, McCloud designa que la caricatura pertenece al “mundo de los conceptos”, porque se concentra en los detalles esenciales; como la construcción de una figura geométrica con rayas y puntos, la cual es entendida como rostro. En contraste, una pintura paisajista o un retrato activan el sentido de la vista, haciéndonos reconocer qué es o en dónde uno se sitúa. Incluso, podría desencadenar el sentido de pertenencia, identidad, posesión y recuerdo (1993, pp. 29, 31, 36, 39, 46)¹.

Tengamos en cuenta que el cómic es capaz de pertenecer a ambos mundos. Puede recrear un espacio en donde haya un personaje abstracto e icónico que se localice en un fondo bastante realista, como sucede en las historietas belgas de *Tintin* (1907-1929). Como consecuencia el lector puede identificarse con el personaje, pero también puede ubicarse con el escenario (McCloud, 1993, 42). Pero no olvidemos que hay algo más icónico y abstracto que una simple cara redonda de dos puntos y una raya: las letras. El cómic sin palabras ya sea en diálogos o en explicaciones del narrador sería simplemente una caricatura o una pintura.

Escribir y dibujar son vistos como disciplinas separadas; escritores y artistas como razas separadas... y los “buenos” cómics como aquellos en los cuales la **combinación** de estas muy **diferentes** formas de expresión es ideada para ser armonioso. (...) Palabras, dibujos y

¹ Todas las citas usadas en esta disertación del libro *Understanding Comics* de Scott McCloud (1993) son traducciones mías.

otros íconos son el **vocabulario** del lenguaje llamado **CÓMICS** [*sic*]. Un único **lenguaje** unificado merece un único **vocabulario** unificado. Sin ello, los cómics seguirán **cojeando** como el “**hijo bastardo**” de las palabras y las pinturas. Muchos factores han conspirado **en contra** de los cómics encubriendo la **identidad** unificada que necesitan (McCloud, 1993, p. 47).

Para entender la gramática del lenguaje del cómic es necesario continuar con el acto mental de concluir (“*closure*”). Según McCloud, *closure* es cuando el cerebro “completa mentalmente lo que está **incompleto** basándose en **experiencias pasadas**”. Además, añade que el cómic es un medio de comunicación que “usa el *closure* **como ninguno**. Un medio donde la audiencia es un complaciente y consciente **colaborador**, y el concluir es el agente del **cambio, tiempo y movimiento**” (McCloud, 1993, p. 63, 65).

El *gutter*, canal o medianil es el espacio que separa una viñeta de otra. Según McCloud “el *gutter* acoge a gran parte de la **magia** y el **misterio** que se encuentran en el **corazón de los cómics**”. A pesar de su gran importancia, los canales son un espacio vacío donde se cree que nada sucede. Pero tal como la música también se compone del silencio, el cómic hace lo mismo con el *gutter*. No solo es una separación sino un limbo en donde la mente humana toma lugar y empieza a crear. En otras palabras, la mente rellena esos espacios entre viñeta y viñeta, gracias a la cualidad única de nuestro cerebro, haciendo de estas una sola idea (McCloud, 1993, p. 66).

Es así cómo las viñetas nos muestran determinados pedazos de tiempo espacio con acciones y personajes, y los canales nos ofrecen un vacío hasta la próxima aparición de “realidad”. Con ambos y junto con el acto mental de concluir nos podemos dar la atribución de no solo llenar ese silencio con cualquier posibilidad de acciones, sino también de simular movimiento y transcurso del tiempo, uniendo fragmentos y comprendiendo una narración coherente y continua, de esa manera, la hacemos completa y universal. “Si la **iconografía visual** es el **vocabulario** de los cómics, *closure* es la **gramática**. Y desde nuestra **definición** de cómics gira en torno a la **disposición** de elementos. ¡Entonces, en un sentido muy real los **cómics es closure!**” (McCloud, 1993, p. 67).

Después de entender la función de los anteriores elementos, es necesario dar paso a la lista de categorías de la transición de viñeta-a-viñeta de los cómics según Scott McCloud en su obra *Understanding Comics* (1993, pp. 70-72):

1. “**Momento-a-momento**”, esta requiere poco uso del acto mental de concluir o *closure*.
2. Progresiones de “**acción-a-acción**” son transiciones que ofrece un mismo tema que toma distintas posturas.
3. “**Tema-a-tema**”, una transición que nos muestra un estado de una idea o escena con personajes, objetos, espacio y tiempo; y nos lleva hacia otra.
4. “**Escena-a-escena**” transporta al lector “a través de distancias significantes en tiempo y espacio. Este tipo de transición requiere de concentración y raciocinio del lector.
5. “**Aspecto-a-aspecto**” es una transición que “no pasa tiempo en su mayor parte y establece un ojo errante en diferentes aspectos de un lugar, una idea o estado de ánimo”.
6. “**No-Sequitur**” (seguimiento en latín) el cual “no ofrece una relación lógica entre viñetas”.

El diferente uso de estas combinaciones cambia según el autor e incluso de la procedencia cultural. Es decir, en Japón no es inusual utilizar en demasía la transición “No-Sequitur”, puesto que todo depende cómo el autor quiera expresar y narrar una historia. Sin embargo, de alguna manera, nuestra mente hace que funcione la transición encontrando un sentido coherente, incluso poético:

No importa qué tan **distinta** una imagen pueda ser de otra, hay una especie de **alquimia** en el trabajo en el espacio entre viñetas que puede ayudarnos a encontrar **significado** o **resonancia** incluso en el más **opuesto** de las combinaciones. (...) *Closure* para **sangre**, *gutter* para **venas** (McCloud, 1993, p. 73).

McCloud asegura que el cómic, aparte de la radio, es “monosensorial”; es decir que utiliza un solo sentido que es la vista. Los creadores deben de construir todo un mundo en donde los demás sentidos sean representados y recreados visualmente por medio de códigos; o sea, íconos. Esta codificación es producida debido a la experiencia que se tiene como seres humanos. Como el mismo autor dice “[d]entro de estas viñetas, nosotros solo podemos combinar información visualmente. Pero entre las viñetas, ninguno de nuestros sentidos es requeridos en absoluto. ¡Es por eso que todos nuestros sentidos están comprometidos!” (McCloud, 1993, p. 89).

El cómic es el arte en el cual lo visible y lo invisible danzan armoniosamente en equilibrio porque lo que sucede dentro entre las viñetas es “un tipo de magia que **solo** los cómics pueden crear” (McCloud, 1993, p. 92). Esta magia que a la que McCloud, el autor, se refiere no solo es la imaginación que el cómic demanda para crear la ilusión de tiempo espacio, movimiento y acciones; sino también el uso y efecto de la sinestesia².

En los cómics, la sinestesia funciona con: el sonido y el movimiento. En el primero, la sinestesia se manifiesta por medio de los globos o *balloons*, cartuchos y onomatopeyas para evocar la sensación, efectos de sonido, conversaciones y pensamientos. El globo es el ícono sinestésico más complejo y versátil jamás utilizado en las historietas, sin duda alguna; debido a que está conformado por códigos lingüísticos (los símbolos más abstractos) y un dibujo o figura que los contiene (McCloud, 1993, p. 116,134).

El *balloon* o globo depende de cómo es dibujado para expresar o un diálogo (termina con una cola angosta dirigida hacia la boca o rostro del personaje), o un pensamiento (termina con óvalos consecutivos cada vez más pequeños en dirección a la cabeza del personaje) (Eco, 1984, p. 170). Incluso, el estilo de la línea con el que es dibujado el globo puede dar otros significados; por ejemplo, el modo en que las oraciones son expresadas (alaridos, gritos, gruñidos, etc.). En el caso de las palabras, estas pueden enfatizar un tono de voz gracias al tamaño, forma y densidad de las letras (McCloud, 1993, p. 134).

En cambio, en el movimiento, la sinestesia se manifiesta en dos subconjuntos: “el *closure* en viñeta-a-viñeta” y “movimiento **dentro** de viñetas”. Además, hay varios estilos para expresar el movimiento que se han dado en el paso de los años. Como diría McCloud “[a]mbos tipos se suman a la **duración** de la viñeta, particularmente a través de la naturaleza del sonido en sí mismo y mediante la introducción de cuestiones de acción y **reacción**” (1993, p. 116).

² Sinestesia, según la Real Academia Española tiene tres definiciones, que depende del contexto. En el campo de la biología, la sinestesia es una “[s]ensación secundaria o asociada que se produce en una parte del cuerpo a consecuencia de un estímulo aplicado en otra parte de él”. En base a la psicología, este término se refiere a la “[i]magen o sensación subjetiva, propia de un sentido, determinada por otra sensación que afecta a un sentido diferente”. Y, en cambio, la retórica define a sinestesia como “[t]ropo que consiste en unir dos imágenes o sensaciones procedentes de diferentes dominios sensoriales” Real Academia Española. (2016). Diccionario de la Lengua Española. [consulta digital]. Obtenido de <http://dle.rae.es/?id=XyGHdOq>

Pero como la sinestesia hace lo invisible visible y el cómic es el arte que utiliza la sinestesia a diestra y siniestra, las emociones y otros sentidos corporales son también recreados con ciertos códigos comprensibles. Como diría Scott McCloud, en el cómic todo está hecho en base a líneas, lo que significa que como un “**lenguaje formalizado puede evolucionar**” (1993, p. 127). Según este mismo escritor, gracias al estilo artístico del impresionismo, se dieron diferentes expresiones que comprometían al escenario para representar un estado de ánimo.

Los olores, por ejemplo, son recreados en forma de tres o más líneas largas, verticales y onduladas. El humo de un cigarrillo o pipa como dos líneas largas con una ondulación más amplia, pero con una dirección diagonal. Las dolencias musculares son expresadas por medio de líneas cortas y muy marcadas en forma de zigzag. Los mareos y dolores de cabeza en forma de delicadas líneas rodeando la cabeza. La embriaguez con burbujas sobre la cabeza. Los escalofríos con rayas gruesas de continuas ondulaciones. Un golpe y una caída con líneas que manifiesta el traslado de un cuerpo con cierta velocidad y una estrella con múltiples puntas representando el impacto. La sudoración y la preocupación en forma de gotas; en la primera estas caen rodeando el rostro, mientras que en la segunda estas salen disparadas fuera de la cabeza. El miedo se lo representa con coloración azul oscuro y rayado en la frente y la lujuria con una segregación roja que sale disparada de la nariz (McCloud, 1993, pp. 128-131).

A pesar de que no hayamos leído cómics toda nuestra vida, estos símbolos nos son familiares. Los reconocemos e identificamos las sensaciones. Es así que Scott McCloud añade que:

Cuanto más tiempo exista cualquier forma de arte o comunicación, más **símbolos** se acumula. El cómic moderno es un lenguaje joven. Pero ya cuenta con una **impresionante variedad** de **símbolo reconocible**. Y este **vocabulario visual** tiene un **potencial ilimitado** para el **crecimiento**. Dentro de una cultura dada estos símbolos se extenderán rápidamente hasta que todo el mundo sepa, entonces, en una mirada” (McCloud, 1993, p. 131).

Como señala McCloud, debido a los movimientos artísticos como el impresionismo, expresionismo o el surrealismo, la historieta ha podido manifestar con mucho más énfasis lo invisible en el mismo fondo o escenario dentro de las viñetas. En este caso, las emociones son las que toman lugar. Según este mismo autor “[c]iertos patrones pueden producir un **efecto** casi **fisiológico** en el espectador. Pero por alguna razón, los lectores

podrán atribuir esos sentimientos, no en **ellos mismos**, sino a los personajes con los que se identifican” (McCloud, 1993, p. 132).

Cabe resaltar que la historieta es el arte heterogéneo y unitario (no híbrido) del trabajo armonioso entre el arte gráfico y el arte literario. Tanto los gráficos como las palabras cumplen un papel fundamental. En este sentido “los dibujos pueden inducir **fuertes sentimientos** en el lector, pero también pueden carecer de la **especificidad** de las palabras”, mientras que las palabras, a pesar de que pueden ofrecer esa especificidad, “pueden carecer de la inmediata carga emocional de los dibujos, confiando, en cambio, en un efecto **acumulativo** gradual” (McCloud, 1993, p. 135). Es así como los creadores de cómics se concentran para combinar arte gráfico y literario, ambos de gran calidad, para obtener un producto de diferente *standard*.

Es necesario tener en cuenta el balance de estos dos artes en uno, ya que, si uno de ellos resalta o se sobrepone ante el otro, el resultado cambia. Como consecuencia hay categorías de combinaciones según la graduación de estos dos elementos (McCloud, 1993, pp. 153-155):

1. **Palabra-específica**, en la cual los dibujos cumplen el rol de ilustrar; sin embargo, no expresan todo el mensaje que se está transmitiendo. En esta categoría, las palabras hacen el trabajo de anclar la imagen completando el sentido de lo que se quiere contar.
2. **Dibujo-específico**, que es la combinación en la cual las palabras no dicen mucho (o manifiesta sonidos o exclamaciones) y se ubican en una secuencia gráfica que, ya por sí misma, satisface la comprensión y coherencia del mensaje.
3. **Duo-específico**, en donde la explicación del narrador (ubicado en los cartuchos), los diálogos y las acciones transmiten el mismo mensaje.
4. Combinación de **aditivos** es cuando “una imagen es amplificada o elaborada por el uso de las palabras”; esto puede suceder también en el sentido inverso.
5. **Paralelo** es la combinación en cuanto los dibujos muestran un escenario sin ninguna relación aparente a lo que se lee. Es decir, los gráficos y el escrito van en una misma línea de tiempo, pero en caminos distintos.
6. **Montage** es cuando las palabras son parte del dibujo, formando un solo objeto.
7. Combinación **interdependiente** es el tipo más común que existe en los cómics. En esta categoría las palabras y los dibujos se complementa para transmitir una idea,

que no podría ser expuesta por ninguno de los dos elementos de forma independiente.

Es oportuno recalcar que el balance está en que uno de los dos artes tiene que liderar o guiar al otro, tal como una danza. Además, ambos deben de tener un papel muy claro, ya sea para ser fortaleza o complemento. De esta manera el cómic cobra impacto sin que fallezca en puntos débiles. Es como Scott McCloud menciona en su libro *Understanding Comics*:

Cuando los **dibujos** llevan el peso de la claridad en una escena, las palabras son libres de explorar un área más amplia (...) Cuando una escena te muestra todo lo que “**necesitas**” saber, (...) la latitud para **diseñar** crece enormemente. (...) Por otra parte, si las **palabras** encierran en el “sentido” de una secuencia, entonces los dibujos pueden realmente despegar (McCloud, 1993, pp. 157-159).

En definitiva, el lenguaje del cómic compromete más que un simple análisis literario o un análisis gráfico. El estudio de este medio de comunicación heterogéneo requiere que sea propio de la historieta; la unión de estos dos tipos de expresión artística. De esta manera se comprenderá mejor y sin malentendidos cómo funciona el cómic y cómo está construido; pero más importante, qué es el cómic. A continuación, se describe la historia del cómic desde su origen, sus inicios y su esencia ancestral hasta el proceso de cambios que ha desarrollado en las últimas décadas.

1.2 Origen y proceso histórico

Como el cine y la radio, el cómic emergió a finales del siglo XIX, entre 1895 y 1896, como un medio de comunicación de masas que tuvo origen tanto en Europa como también en Estados Unidos. Pero es en las páginas del periódico estadounidense *New York World* en donde aparece el primer protagonista de historietas: *Yellow Kid* (Gubern, 1987).

La composición de los gráficos y el texto, esencia del cómic, se origina mucho antes de 1900. Civilizaciones antiguas, como la egipcia y maya, ya tenían este modo de transmisión de mensajes por medio de imágenes en un orden secuencial: a pesar de que estos no estaban acompañados de palabras, algunos dibujos tomaban el rol de códigos lingüísticos (McCloud, 1993, p. 10-15). En cambio, en las pinturas renacentistas, como de Sandro

Boticcelli³, las imágenes estaban acompañadas con recuadros, cuyos espacios contenían texto escrito que explicaba el contenido de las imágenes. Desde el siglo XVIII, grabadores y dibujantes “habían desarrollado imágenes icónicas impresas” que pueden ser catalogadas como “procomics” (Gubern, 1987; pp. 213-214).

El origen directo de los cómics modernos que conocemos en la actualidad proviene de Suiza y surgió a finales de 1820, por parte Rodolphe Töpffer. En sus tiempos libres se dedicaba a crear estas “*histoires en estampes*” como una forma de burla hacia el medio y la gente de su alrededor (García, 2010, p: 28). Gracias a Töpffer, los códigos lingüísticos y el equilibrio narratológico de la composición del mensaje o historia entre dibujos y diálogos tuvieron una gran importancia, entendimiento y uso hasta ahora. Cabe recalcar que, desde centurias pasadas, las pinturas y los escritos fueron apartados para regir sus propios caminos sin opción a trabajar juntos. Scott McCloud incluso menciona que “fue **Rodolphe Töpffer** quien previó sus **interdependencias** y trajo a la familia **junta de vuelta** al final” (1993, p. 149).

Entre 1830 y 1859 los periódicos satíricos publicaban chistes ilustrados, como *Punch* de Inglaterra en 1841, *Caricature* de Francia en 1830, *Fliegende Blätter* de Alemania en 1857, *Vanity Fair* de Estados Unidos en 1859, entre otras. Estas dieron paso a la elaboración de mensajes narrados por medio de construcciones gráficas y léxicas. Luego, la caricatura política tomó lugar en la prensa diaria como nueva forma de sátira ilustrada. De esta manera, nacen los primeros brotes del cómic (Gubern, 1987, pp. 113-119).

Debido a sus orígenes, el cómic fue visto inicialmente como una narrativa graciosa, puesto que las caricaturas tenían y tienen esa peculiaridad de la exageración. Bien lo puede decir la procedencia de la palabra en italiano “*caricare*” que significa “cargar, acentuar o exagerar rasgos” (Gubern, 1987; p. 215). Naturalmente, la caricatura tiende al uso de los estereotipos para la construcción de los personajes.

A partir de 1900, este tipo de entretenimiento seguía siendo parte de los periódicos, pero ya no llevaban el nombre de caricaturas sino *strips*. Este nombre se debe a que las pequeñas historias que se contaban tenían forma de una tira; es decir, una tira por historia. Generalmente, por las temáticas que se abordaban, los lectores asiduos eran niños, amas de

³ Nació en Florencia, Italia en 1445 con el nombre de Alessandro di Mariano Filipepi y murió 1510 en su ciudad natal. Creador de obras magnas como El Nacimiento de Venus, La Primavera, La Rebelión Contra la Ley de Moisés y La Anunciación de Castello. El Poder de la Palabra. (2016). Sandro Boticcelli. [sitio web]. Obtenido de <http://www.epdlp.com/pintor.php?id=198>

casa y hasta migrantes, en el caso de Estados Unidos. Luego estas pequeñas historietas adoptaron el nombre de *kid strips*, como es el caso de *Buster Brown* (1902); *animal strips* y *girl strips*, como lo ejemplifica *Bringing Up Father* (1913). Así mismo las tiras familiares o *family strips*, con un sentido más conservador, mostraban el estilo de vida y la cotidianidad de los hogares estadounidenses, más urbanos que rurales. *American Way of Life* fue el ejemplar que antes y durante la Primera Guerra Mundial fue un producto aceptado y consumido tanto en este país norteamericano como también en Europa (Gubern, 1987, pp. 234-241).

Después de 1918, las grandes cadenas periodísticas comenzaron a crear agencias que cubrían los mandatos en la producción y distribución de cómics para venderse junto a los diarios y periódicos. Algunas de estas agencias fueron *Chicago Tribune-New York News Syndicate* (1919) y el *United Features Syndicate* que era parte de *United Press*. Román Gubern añade que:

[E]stas agencias proporcionaban ciertas ventajas al sector, especialmente la distribución de comics a periódicos pequeños y rurales, que no tenían dibujantes propios, ampliando así la audiencia del medio. De este modo los dibujantes pasaron de depender de las redacciones de los periódicos a integrarse en agencias centralizadas de distribución nacional e internacional. Fue este el paso decisivo desde la artesanía autoral a la plena industrialización del medio que, si bien tuvo sus ventajas comerciales, afectó negativamente a la creatividad de los comics [*sic*], al reglamentar y uniformizar sus características, tanto formales (tomando estándares de las viñetas y de las series, para su amplia comercialización) como ideológicas. En este último aspecto, la necesidad de abarcar grandes públicos heterogéneos e intergrupales determinaría el abandono de frecuentes tipos étnicos estereotipados (...) que protagonizaron varios cómics primitivos. (...) Las precauciones para que el contenido de los comics [*sic*] fuese inofensivo y aséptico, en aras de su máxima difusión, se extremaron (Gubern, 1987, p. 237)

Años después, debido a estas trabas, los *strips* se transformaron en lo que conocemos como *comic strips*; debido a la cantidad de tiras y, obviamente, viñetas producidas. A estas se les juntaba en varias hojas para formar una revista pequeña que costaba 10 centavos (Gubern, 1987, pp. 234-235) (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003). Esto sucedía en Estados Unidos, mientras que en Europa, desde un principio, las editoriales apoyaron a las empresas productoras de cómics para que se dediquen a publicar historietas específicamente para niños. Es por eso que el proceso histórico fue diferente para ambas

regiones y, como consecuencia, los resultados reflejan las características que definen al cómic estadounidense y al cómic europeo.

Si bien ambas nacionalidades de historietas tuvieron un crecimiento particular y distintivo, pero no fue un impedimento para tomar un mismo rumbo: las historias de aventuras con un tipo de dibujo más “realista”. Este estilo temático y gráfico se debe a ciertas influencias. La primera fue la publicidad comercial de revistas ilustradas que tenían gráficos mucho más estéticos. Además, las cámaras fotográficas ya eran portátiles y el cine estaba en sus años dorados. La segunda fueron las novelas de aventuras de los autores como Cooper, Kipling, Joseph Conrad, R. L. Stevenson, etc. que fueron muy populares. Y la tercera, en cambio, fue el inicio del apogeo del western y las películas de *gangsters* (Gubern, 1987, pp. 215, 241, 242). A continuación, en los años treinta, los cómics dieron un giro muy especial que comprometería su historia para siempre.

Los *comic strips* tuvieron mucha popularidad no solo por sus precios bajos, en comparación a una entrada al cine, sino también por sus personajes y sus historias. Debido al contexto histórico de Estados Unidos, los cómics también se vieron influenciados por la realidad del país, incluyendo lo que estaba de moda. Las mafias, el crimen organizado y la Gran Depresión motivaron a los creadores de cómics a que den origen a otras realidades.

Además de las historietas *western* hubo también historietas *gangsters* como *Dick Tracy* (1931); en este cómic, un detective lucha contra el crimen organizado y siempre queda triunfante. También surgió la aventura exótica con *Tarzan* de Burne Hogarth (1937) gracias a la influencia de la obra literaria de Edgar Rice Burroughs⁴. La acción, la ciencia ficción y el misticismo mágico tuvieron lugar con *The Phantom* (1936) y *Mandrake the Magician* (1934) creados por Lee Falk, y *Flash Gordon* (1934) de Alex Raymond. Estas tres historietas fueron publicadas por la empresa estadounidense *King Features Syndicate*, creada por la cadena Hearts en 1915. Esta agencia se dedicaba “(...) a la producción y distribución de los comics [sic] de su empresa a la industria periodística nacional e internacional” (Gubern, 1987, p. 237).

No obstante, hubo otro tipo de historias, como crimen, asesinatos, romances lujuriosos, suspenso, violencia y muerte, que fueron plasmadas en revistas de papel muy barato: las *pulp magazine*. Estas revistas fueron una gran influencia para los cómics, tanto por los

⁴ Creador del personaje literario Tarzan y autor de varias novelas que narran el origen y las aventuras del “hombre de la selva”, como *Tarzan of the Apes* escrito en 1912. Edgar Rice Burroughs, Inc. (2016). Edgar Rice Burroughs-Master of Adventure. [sitio web]. Obtenido de https://www.edgariceburroughs.com/?page_id=48

relatos como también por los personajes oscuros y misteriosos; por ejemplo, *The Shadow* (1931) escrito por Walter B. Gibson y publicado por *Street and Smith Publications Inc.* (www.thepulp.net)⁵ (*Superheroes: A Never-Ending Battle*, 2013).

En esta misma década, en 1934, emergió una de las empresas que inició la industria y el negocio de los bien conocidos *comic books*, y con estos la era de los superhéroes: *National Allied Publications*; la empresa fue originalmente fundada por Harry Donenfeld y Jack Liebowitz. Luego tomó el nombre de *New Comics* en 1935, después *Adventure Comics* y, por último, en 1937, el título con el que todos lo reconocemos, *Detective Comics* o *DC Comics, Inc.* (*Secret Origin: The Story of DC Comics*, 2010).

Sin embargo, la persona que realmente impulsó a esta empresa a tomar en cuenta los héroes y relatos de ficción fue el escritor Malcom Wheeler Nicholson en 1935. El primer héroe que dio paso a un nuevo mundo de posibilidades, justicia y victoria fue *Superman* (1938) creado por dos migrantes de ascendencia judía: Jerry Siegel (escritor) y Joe Shuster (artista). Su primera aparición fue en junio con el título *Action Comics*. Y como contraste, Bill Finger y Bob Kane crearon el personaje oscuro de todos los tiempos: *Batman* (1939), cuya primera aparición fue en el #27 de *Detective Comics* (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Secret Origin: The Story of DC Comics*, 2010) (www.dccomics.com)⁶ (www.ign.com)⁷.

En 1939, otra gran empresa de *comic books* nació: *Timely Comics*, fundada por Martin Goddman. Posteriormente, esta se convirtió en *Atlas Comics* (1951) y, finalmente, en 1961, se transformaría en lo que ahora conocemos como *Marvel Comics*. Este llegó a ser el otro titán de la industria y el negocio de los cómics gracias a los personajes peculiares creados por Jack Kirby, Steve Ditko y Stan Lee. El primer personaje publicado por *Timely Comics* fue *The Human Torch* (1939), creado por Carl Burgos y salió a la venta con el título de *Marvel Comics*. Luego apareció su opuesto, el príncipe de la Atlántida *Namor the Sub-Mariner* (1939), de Bill Everett (*Comic Books Superheroes Unmasked*, 2003).

En 1940, el sentido político durante la Segunda Guerra Mundial fue motivo para que los cómics tiendan a la propaganda; como *Captain America* (1941), creación de *Timely Comics*, o *Dick Fulmine* (1938), a favor del Gobierno de Mussolini. El espíritu de

⁵ ThePulp.Net. (2016). The Shadow. [sitio web]. Obtenido de <http://www.thepulp.net/the-links/theshadow>

⁶DC Comics. (2016). Bill Finger [sitio web]. Obtenido en: <http://www.dccomics.com/talent/bill-finger>

⁷Scoville, M. (2015). Batman Co-creator Bill Finger To (Finally)Receive Screen Credit On TV And Film Adaptacion. [noticia digital]. Obtenido de: <http://www.ign.com/articles/2015/09/18/batman-co-creator-bill-finger-to-finally-receive-screen-credit-on-tv-and-film-adaptations>

patriotismo motivó a que muchas empresas de cómics hicieran historias en donde sus personajes iban a la guerra para derrotar a Hitler y a líderes aliados de Alemania en ese entonces. La producción y consumo de cómics fue masivo: una publicación por semana. Inclusive, hubo la creencia de que el Estado los patrocinaba. Esta fue la época dorada de los *comic books* que sucumbió a inicios de los años cincuenta debido a la censura gubernamental (Gubern, 1987). Después recobró fuerzas y se enaltecó a partir de la década de los sesenta, con grandes creaciones conformadas por historias controversiales y reconfortantes, personajes profundos, complicados y dignos de ganarse la empatía de los lectores; y, por otro lado, expresión artística que se perfeccionaba cada vez más (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Posteriormente, el cómic tuvo que sobrellevar varias crisis (legales, jurídicas, económicas y sociales). Sin embargo, las historietas siguen y seguirán en pie debido a que sus personajes, sus historias y la realidad transmitida no son tan lejanos a la nuestra. Además, si no fuera por las decisiones, sutilezas y la genialidad artística de creadores como Jack Kirby, Steve Ditko y Stan Lee de *Marvel Comics*, el mundo de las historietas, tal como lo conocemos, no existiría (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Once Upon a Time: Superheroes*, 2002).

Debido a que los fines de esta disertación comprometen el análisis de un cómic estadounidense no se tomará en cuenta al cómic europeo ni al japonés porque sus composiciones narrativas, técnicas artísticas y estéticas los diferencian del objeto de estudio. Entonces, se detallará el contexto histórico y las características de las historietas de Estados Unidos, lo que conllevará a un mayor entendimiento al momento de introducir el caso del *The Walking Dead*.

1.3 El cómic estadounidense

Como se explicó en los párrafos anteriores, el cómic estadounidense tiene características peculiares que lo diferencian del europeo y el japonés. Como el contexto social es particular a cada nación, Estados Unidos vivió una realidad bastante curiosa, que influenció en el arte y en la industria del cómic. Antes de los años cuarenta, cuando los creadores de *comic strips* aún tenían un despacho o departamento dentro de los periódicos, apareció el color en las imprentas y fue una “bomba atómica” de cambios “para los periódicos”. Además, “[e]l color impulsó las ventas, pero también impulsó los costos. Se

tomaron medidas para agilizar el proceso y hacerlo más rentable. Y el proceso del estándar de cuatro colores se puso a cargo” (McCloud, 1993, p. 187). Estos cuatro colores fueron: cian, magenta, amarillo y negro.

Como solo se podían utilizar estos cuatro pigmentos, el cambio de intensidad de estos hizo que surja una gama de colores, y la tinta negra se utilizaba solo para el delineado de los dibujos. De esta manera se construyó el aspecto original del cómic estadounidense. Scott McCloud afirma que “[e]l aspecto de estos colores, en poder de los contornos simples, intrépidos, y reproducidos en **papel de periódico barato** eventualmente se convirtió en el aspecto de cómic en los EE. UU” (1993, p. 187).

El fondo de las viñetas era de colores claros brillantes, como el amarillo, y los trajes de los héroes tenían que ser de colores fulgentes que contrasten; por ejemplo, el azul. Consecuentemente, los superhéroes tuvieron trajes conformados por colores que contrastaban que resultaron crear un poder icónico, representando al personaje a lo largo de las viñetas, páginas, historias y números de cómics. Los colores llegaron a ser el símbolo de identidad del superhéroe “en la mente del lector”. Aparte de la gran utilidad de los colores para con los personajes, también se usó la enfatización de las formas, objetos y la composición de ambos. Hubo grandes artistas que se especializaron hasta el punto de ser maestros de los “colores planos” o primarios, tales como Jack Kirby, Winsor McCay y Jack Cole (McCloud, 1993, pp. 188-189). Continuamente, otros artistas siguieron perfeccionando el mundo de las formas, motivando a que nuevos artistas experimenten y originen nuevos mundos y horizontes en posteriores décadas.

Desde Steve Ditko a **Carl Barks** hasta **P. Craig Russell**, ese amor a las formas persiste en mundos bastante brillantes con el misterio de **los primeros encuentros**. ¿Es de extrañarse que los cómics en Estados Unidos han sido tan reacios de “**crecer**”? (...) Desde finales de los **70’s** [*sic*], más y más proyectos a color de “**lujo**” han empezado a aparecer en Estados Unidos. Algunos editores en un principio trataron de aplicar el tradicional proceso “cuatro-colores” para un mejor papel con **resultados llamativos**. Cuando **el modelar** y los **matices** más **sútiles** son aplicados, sin embargo, estos parecían **fuera de lugar** en los viejos **dibujos de líneas de forma-sensible**. La **superficie** estaba cambiando, pero no el **núcleo**. ¡Por todos sus matices sutiles, los cómics estaban siendo escritos todavía en **colores primarios**! ¡La nueva **forma** requería la creación de nuevos **idiomas**! (McCloud, 1993, pp. 189-191).

Como se mencionó previamente, los cómics en este país, al igual que otros en Europa, tuvieron una actuación similar durante la Segunda Guerra Mundial: engrandecer el espíritu de patriotismo, ya sea a favor o en contra de ciertos gobiernos relacionados. El momento en que el cómic estadounidense tomó una rienda que lo apartaría de los demás comenzó en la década de los cincuentas y continuó en décadas posteriores (Gubern, 1987) (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

La época de oro del cómic estadounidense terminó cuando ya no hubo un tema en común que propició a la venta y compra masiva: la guerra. La calidad de las historietas bajó notablemente porque los superhéroes tomaron otro estilo. Se volvieron más blandos, lo cual provocó que las historias sean tontas, repetitivas, flojas y hasta ridículas. Así, por ejemplo, *Superman* lidiaba con problemas domésticos o atendía robos a bancos. Como si no fuera suficiente, en 1947 hubo la percepción de que los cómics incitaban a la violencia, tal como un virus. Incluso se creía que estos cómics daban una mala imagen de la cultura americana, puesto que solo mostraban crímenes. En los primeros años de la década de los cincuenta, los cómics fueron catalogados como mala influencia para los ciudadanos y especialmente para los niños (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Esta falta de aceptación se originó en la publicación del libro *Seduction of the Innocent*, en 1954 del psiquiatra Frederic Wertham. Su obra era un manifiesto en contra a los cómics porque, según Wertham, incitaban a los niños a ser violentos y a adoptar comportamientos anormales, a irrespetar a la autoridad y a no tener una conducta regida por los códigos sociales aceptables de ese entonces. En la obra de Wertham resaltan los análisis a los personajes de cómics dando una explicación de por qué las historietas no eran adecuadas para los niños. Por ejemplo, *Batman* y *Robin* representaban una relación homosexual, *Superman* era un personaje que disfruta castigar a la gente una y otra vez, y *Wonder Woman* representaba todo lo contrario de lo que una mujer debía ser y de la forma en la que debía comportarse en esa época. Debido a estos argumentos, el Gobierno de los Estados Unidos dio la orden de control de contenido en las publicaciones de cómics. Las historietas de horror y suspenso también fueron juzgadas por el ojo clínico de Wertham (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Once Upon a Time Superheroes*, 2002). Según Román Gubern los consejos y códigos de censura iniciaron de la siguiente manera:

Fue en enero de 1955 cuando se constituyó el Newspaper Comics Council, con el objetivo de diferenciar la producción destinada a los periódicos de los *comic-books* (cuadernos que al nacer liberados de la tutela conservadora de los diarios exhibían mayores dosis de violencia)” Y la Comics Magazine Association of America, fundada en 1953, creó en 1955 un código de autocensura (*Comics Code*), del que quedaron excluidos los *pocket-books*, reputadas publicaciones para adultos” (Gubern, 1987, p. 238).

Las primeras acciones que se tomaron a partir de la aprobación de los sindicatos fue la “institución de una política de géneros” (Gubern, 1987, p. 238). Todas las empresas de cómics no tuvieron otra opción que acatar esta nueva orden gubernamental, puesto que no podían publicar ningún número de *comic book* sin el sello de *Comic Code Authority* (señal de aprobación de estandarización de géneros). La violencia y las sugerencias sexuales fueron eliminadas en la mayoría de las historias de acción. *Batman* y *Robin* luchaban contra el crimen con la compañía femenina de *Batgirl*. *Wonder Woman* tuvo una relación romántica con el personaje masculino Steve. El respeto a la autoridad se lo magnificó con historietas sobre bomberos y policías. La creación de monstruos, vampiros, muertos vivientes y hombres lobo fue totalmente prohibida; en sustitución se crearon estilos de cómics que tendían a la comedia y a historias trilladas de jóvenes que se guiaban por códigos morales. En consecuencia, los lectores asiduos dejaron de interesarse por los cómics (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Paralelamente, la era de la televisión comenzó a ganar terreno como líder en los medios masivos en entretenimiento y ocio, desplazando poco a poco a la industria del cómic un puesto más abajo (Gubern, 1993, pp. 231, 233). Los niños, el público consumidor más numeroso de la producción de historietas, perdieron familiaridad con este medio de comunicación. Por consiguiente, las ventas de cómics bajaron un 50%, por lo que la industria estuvo a punto de quebrar (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Sin embargo, los anteriores miembros de *Timely Comics*, Jack Kirby y Stan Lee, tomaron la iniciativa para hacer la diferencia entre las demás empresas productoras de historietas y dieron origen a *Marvel Comics*; empresa que se dedicó a crear historietas para un público adulto. Su principal característica son sus personajes inéditos y cercanos a la cotidianidad del lector, puesto que tenían que sobrellevar problemas comunes; como proteger a seres queridos, no tener dinero para la renta, alcoholismo, intolerancia o ser adolescentes. Debido a sus personajes que se contaban alcanzaron un nivel de complejidad que atrajo la atención y el gusto de un público más adulto. Así, según Stan Lee, *Marvel Comics* ya no

sentía la presión por limitar la capacidad de crear algo totalmente diferente (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Esta empresa se destacó por sus notables diferencias frente a *DC Comics*: no solo los trajes y orígenes de los superpoderes de sus personajes eran distintos, sino que, además, no tenían acompañantes o *sidekicks* y su vida personal permitía construir una conexión de empatía e identificación con los lectores debido a la carga psicológica, drama, dilemas y conflictos internos. También, los escenarios eran ciudades que existían en el mundo real (por ejemplo, New York y California). Incluso, los lectores asumen que nuestra realidad es la de los superhéroes y que estos mundos paralelos coexisten, ya que nuestro mundo moderno y urbano se adapta al mundo de los superhéroes, según lo explica Alex Ross⁸ (*Once Upon A Time: Superheroes*, 2002).

Toda esta evolución del cómic se dio gracias a la revolucionaria forma de dibujar escenas a profundidad, movimientos de acción, expresiones faciales, uso de ciertas combinaciones de viñetas para narrar que casi no dependía de diálogos (contribución de Jack Kirby); sutileza y detalles en el diseño de los personajes y el dibujo del movimiento de sus cuerpos (trabajo de Steve Ditko); el tipo de diálogos e historias que se narraban; y cómo vender sus publicaciones (aporte de Stan Lee). Gracias a estos cambios visionarios *Marvel Comics* pasa a ser de una industria vanguardista a la precursora de la identidad del cómic estadounidense (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Once Upon a Time: Superheroes*, 2002) (*In Search of Steve Ditko*, 2007).

Poco a poco los superhéroes aparecían uno tras otro, año tras año. El grupo de amigos con alteraciones genéticas debido a una lluvia cósmica trabajan como *Fantastic Four* (1961) para mantener a salvo Nueva York y el mundo de toda amenaza. El doctor Bruce Banner que, por un accidente con rayos gamma, se convierte en *The Incredible Hulk* (1962) cada vez que se enfurece. El ingeniero multimillonario, genio y dueño de Industrias Stark enfrenta grandes peligros con su traje tecnológicamente poderoso como *Iron Man* (1963). El dios del trueno, digno poseedor del mazo *Mjolnir*, protege la Tierra, aparte de *Asgard*, en *The Mighty Thor* (1962). El joven vecino amigable, que fue mordido por una araña genéticamente alterada, lucha contra el crimen en Nueva York como *Spider-Man* (1962). Los incomprensidos y odiados mutantes *The X-Men* (1963) auxilian al mundo de otros

⁸ Artista de *comic books*, también reconocido por su trabajo en *Kingdom Comes* (1996) publicado por DC Comics. Alex Ross. (2015). Alex Ross Bio. [sitio web]. Obtenido de: <http://www.alexrossart.com/>

mutantes o cualquier otro individuo que pone en riesgo la existencia de la humanidad. El heraldo y viajero del universo, *Silver Surfer* (1966), busca planetas para alimentar a su amo *Galactus*, el devorador de mundos. Todos estos personajes, y otros más de una extensa lista, incluyendo el regreso de *Captain America*, alcanzaron un éxito irrefutable (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Superheroes: A Never-Ending Battle*, 2013).

Las técnicas artísticas que Jack Kirby utilizaba para contar historias innovadoras y revolucionarias deslumbraron la narrativa del cómic estadounidense y provocaron un giro de 180 grados en el enfoque del cómic. Gracias a Kirby, las historietas estadounidenses tuvieron la misma base para contar una historia eficientemente; una misma mezcla proporcionalmente consistente de transiciones de viñetas que el mismo Kirby demostró. Con mayor cantidad de veces está la transición “Acción-a-Acción”, segundo “Tema-a-Tema” y tercero “Escena-a-Escena”. Aparte de las viñetas, Kirby manifestaba el movimiento y el impacto de objetos con líneas tan estilizadas y dramáticas que parecía que realmente los personajes se movían y cobraban vida. Así, el estilo del cómic estadounidense se define y se diferencia frente al europeo y el japonés debido a Jack Kirby (McCloud, 1993, p. 74-75).

A causa de la aceptación masiva del público a esta nueva era de cómics, el Gobierno de Estados Unidos, en la época de los sesenta, solicitó a Stan Lee transmitir el mensaje a los jóvenes de no consumir drogas, puesto que en el país se había propagado el uso libre y excesivo de sustancias estupefacientes, pero debía hacerlo sin mencionar literal y gráficamente las drogas y su consumo. Por más que haya sido una orden gubernamental, el aún vigente *Comic Code Authority* no permitió la publicación de aquel ejemplar con el mensaje solicitado. Pese al impedimento, Stan Lee publicó la historieta sin el logo respectivo del sindicato. Desde ese momento, las demás empresas, y la misma *Marvel Comics*, empezaron a publicar sin autorización. Sin embargo, para *DC Comics* sí hubo una gran consecuencia: las historietas de los personajes *Green Arrow* y *Green Lantern* fueron cancelados por la exposición explícita de adicción a drogas, en este caso específico, heroína. A pesar de esta caída, el cómic logró dar un paso significativo frente a la censura, el cual fue disponer de su autonomía en la creatividad artística y desvincularse del control del sindicato (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Superheroes: A Never-Ending Battle*, 2013).

A finales de 1960 y comienzos de los setenta, la industria del cómic comenzó a ver otros horizontes. Lo que antes era concebido como imposible de mencionar, se convirtió en un reiterado tema de discusión. Por ejemplo, la oposición a la guerra (en especial la de Vietnam), la religión, política, problemas sociales, vivenciales y existenciales, la psicología y condición humana, sexualidad, la ironía y constante contradicción del mundo, pero más que nada, la violencia. Los ejemplares más indicados que demuestran este cambio son *The Punisher* (1974) creado por Gerry Conway (escritor), John Romita, Sr. y Ross Andru (artistas), y *The Wolverine* (1974) que nació del ingenio de Len Wein (escritor), Herb Trimpe (el primero en dibujarlo) y John Romita Sr. (el director de arte de ese entonces). Lo característico de estos personajes fue su creación como antihéroes que recurren a la violencia para hacer justicia o derrotar a otros que comprometen el bienestar de gente inocente. Como consecuencia de sus actitudes, inclusive, llegan a matar sin misericordia a gente que, según el punto de vista expuesto, se lo merece. Temática que no habría sido posible mostrarla hace una década atrás (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Posteriormente, en los años ochenta artistas y escritores optaron por seguir un camino que llevó al cómic a un estado más controversial. Para esto, es necesario nombrar a dos reconocidos autores: Frank Miller y Alan Moore. El primero no solo forjó su fama con el primer *comic book* solo de *Wolverine* con Chris Claremont en el 1982, sino que también recreó al personaje *Daredevil*, *The Man without fear* de *Marvel Comics* entre 1981 y 1982, que es un abogado que quedó ciego cuando era niño y aprendió artes marciales. De esta manera, *Daredevil* combate la delincuencia y el crimen organizado por las noches en Nueva York como un hombre drástico, severo y letal. También creó a la despiadada ninja asesina *Elektra* (1981), quien luego forma parte de la vida de *Daredevil* y llega a ser enemiga, aliada combatiente y amante (www.ign.com)⁹.

Aparte de *Marvel Comics*. Además, Miller trabajó en *DC Comics* con el propósito de dar un giro en la vida del personaje oscuro, *Batman*, en su obra de dos partes *Batman: The Dark Knight Returns* (1986)¹⁰. A pesar de que los gráficos fueron poco estéticos y

⁹ IGN. (2015). The Top 10 Best Frank Miller Comic Books [sitio web]. Obtenido en: <http://www.ign.com/articles/top-10-best-frank-miller-comic-books?page=2>

IGN. (2015). The Essential Frank Miller. [sitio web]. Obtenido en: <http://www.ign.com/articles/2005/03/24/the-essential-frank-miller?page=2>

¹⁰ Escrito por Frank Miller, ilustrado por Klaus Janson y coloreado por Lynn Varley. DC Comics. (2016). *Batman: The Dark Knight Returns*. [sitio web]. Obtenido en: <http://www.dccomics.com/graphic-novels/batman-the-dark-knight-returns-0>

mostraban escenas explícitamente violentas, la calidad del área escrita era más pesada y contundente, porque la esencia de la historia tendía hacia un estado de existencialismo que cuestionaba la ley y el orden (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003). Años después, Miller da continuación a esta historia con *The Dark Knight Strikes Again* (2001-2002)¹¹ y, después de treinta años, pone fin a esta saga con *The Dark Knight III Master Race* (2015-2016)¹² (www.dccomics.com)¹³.

Por su parte, Alan Moore (escritor), en conjunto con Dave Gibbons (artista) y John Higgins (encargado del color) creó el *comic book Watchmen* (1986). La realidad que representa este cómic es bastante polémica; el debate acerca de confiar el ciento por ciento en un superhéroe es resuelto con un gran no, puesto que la ambigüedad, impotencia y psicosis de estos superhéroes lo confirman. El punto de quiebre en esta obra, jamás antes abordada desde este ángulo dentro de la industria del cómic, es que se elimina la idea de que el superhéroe es ese alguien que está lleno de virtud, con un gran sentido de la justicia y delineado por el deseo de mantener el orden, la igualdad y salvaguardar al más débil. Al fin y al cabo ¿quién puede controlar a los superhéroes? (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Superheroes: A Never-Ending Battle*, 2013).

En 1990, más temas tabúes fueron expuestos, como las relaciones sexuales e incluso homosexuales. Se incluyó el tema del infierno y aparecieron personajes diabólicos, como el cómic del antihéroe infernal *Spawn* (1992) creado por Todd McFarlane, que fue un inesperado impacto para los lectores y también para *Marvel Comics* y *DC Comics*. *Image Comics*¹⁴ ha publicado desde entonces este tipo de historietas, que se diferencian de los anteriores.

Cabe recalcar que en esta década es cuando emergieron nuevas clases de historias para cómics, que tenían raíces en mitologías y clásicos literarios. Tal es el caso de *Sandman*, *The Lord of Dreams* creado por Neil Gaiman, quien se basó en el dios griego Morfeo y en las obras de los escritores Shakespeare y Jorge Luis Borges para crear su personaje y sus historias. Desde ese momento, los creadores de cómics marcaron su deseo por separarse de

¹¹ Escrito por Frank Miller e ilustrado por Lynn Varley. DC Comics. (2016). Batman: The Dark Knight Strikes Again. [sitio web]. Obtenido en <http://www.dccomics.com/graphic-novels/batman-the-dark-knight-strikes-again>

¹² Escrito por Frank Miller y Brian Azzarello, dibujado por Andy Kubert y Klaus Janson. DC Comics. (2016). Dark Knight III The Master Race. [sitio web]. Obtenido en: <http://www.dccomics.com/comics/dark-knight-iii-the-master-race-2015/dark-knight-iii-the-master-race-1-collector%E2%80%99s-edition>

¹³ DC Comics. (2015). The Dark Knight III The Master Race Is Coming. [sitio web]. Obtenido en: <http://www.dccomics.com/blog/2015/10/01/the-dark-knight-iii-the-master-race-is-coming>

¹⁴ Fundado en 1992, Estados Unidos, por Todd McFarlane, Jim Lee, Whilce Portacio, Marc Silvestri, Erick Larsen, Jim Valentino y Rob Liefeld.

las temáticas de acción y ciencia ficción para dedicarse a otros ámbitos. (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003) (*Superheroes: A Never-Ending Battle*, 2013).

Algunos años más tarde, la industria del cómic disfrutó una nueva temporada gloriosa por dos factores determinantes. El primero, el Gobierno de Estados Unidos no solo promovió, sino que requirió que se muestren asuntos controversiales y que los personajes se involucren, dando así un mensaje claro para sus lectores. En *Batman: Death of Innocents* (1993) se puntualiza la problemática del uso inapropiado de armas y campos minados ocultos en zonas residenciales; el Caballero de la Noche se propone proteger y mantener a salvo a todos los civiles que quedaron vivos después de un conflicto armado en una zona de guerra. Lamentablemente, el final nos enseña que los mayores perjudicados en toda guerra son los inocentes civiles y los niños que sobrevivieron. En la historia, a pesar de su fortaleza mental, *Batman* queda profundamente afectado (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

El segundo factor que contribuyó al resurgimiento del cómic es que su público principal fueron aquellos adultos que, durante su infancia, crecieron junto a ellos. Como consecuencia, las ventas siguieron aumentando porque, anteriormente, se creó un mercado. Como diría Scott McCloud en su obra *Understanding Comics* “la audiencia estadounidense justo estaba comenzando a darse cuenta de que un estilo simple no necesita una historia simple” (1993, p. 45). Al entender esta tendencia, aparecieron las tiendas de cómics como una plaza ideal para la enorme producción de historietas. Sin embargo, las empresas no se midieron y empezaron a publicar material irrelevante, como ediciones especiales que tenían portadas diferentes, pero con el mismo contenido. A este fenómeno se le dio el nombre de “erosión del género” que, en otras palabras, no era más que un “exceso de oferta”. Esto significó una nueva crisis que enfrentar para la industria del cómic (Gubern, 1987, p. 238) (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

A causa de esta producción sin medidas, se llegaron a publicar hasta 6 millones de copias de cómics, aunque solamente existía la mitad de lectores. Las tiendas de cómics quebraron y muchos artistas y escritores perdieron sus trabajos (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003). Los únicos que tuvieron suerte fueron los creadores de cómics raros y extravagantes, como las novelas gráficas que pudieron hacer contratos de ventas en las librerías como literatura gráfica y no como cómics. Si bien este era el nuevo gran problema de las empresas de cómics que se declararon en bancarrota, como *Marvel Comics* y *DC*

Comics, adaptaciones a series animadas televisivas y películas animadas fueron una ayuda (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Finalmente, en el siglo XXI los cómics tomaron otra posición dentro de la sociedad, no solo como una fuente de dinero para las franquicias fílmicas, sino también para los ciudadanos estadounidenses que fueron ayudados por los actos de solidaridad de *DC Comics*, *Marvel Comics*, *Image Comics* y *Dark Horse*¹⁵ después de lo sucedido en el 11 de septiembre del 2001. Estas empresas consensuaron una decisión: ayudar a los damnificados de la ciudad de New York con millones de dólares (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

Inclusive, las nuevas historias de cómics se desarrollaron alrededor de esta temática: el 9/11 y la guerra contra el terrorismo. Pero los tiempos cambian y este nuevo siglo no permite que la mirada hacia el conflicto armado sea igual que hace más de cincuenta años. De haberlo hecho como en la era dorada del cómic, habría sido anti ético, ridículo y ofensivo, y habría motivado a que surjan críticas seberas por parte de un público mucho más crítico que comenzó a cultivar un pensamiento deliberante desde la guerra de Vietnam.

Se reconocía que era una situación polémica e injusta para las personas pertenecientes a esa cultura. Las cosas no podían ser abordadas desde enfoques maniqueos, y era necesario reflexionar sobre lo que las personas de otros países vivían realmente. Por lo tanto, para *Captain America* esta no era una guerra contra el terrorismo, sino un planteamiento de dudas frente a su propio país, pues él sabía que su propio gobierno escondía algo para que ocurriera esta guerra. Además, Steve Rogers reflexionó que el problema en todas las guerras no es el conflicto *per se*, sino el odio (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

En este nuevo siglo, el cómic ha evolucionado hacia un nivel nunca antes imaginado. A pesar de la crisis económica, esta industria sobrevivió gracias a sus franquicias. Sin embargo, como una consecuencia de la naturaleza llena de vacíos de la cultura *pop*, las adaptaciones obviaban detalles vitales como el contexto de la historia y la personalidad y desarrollo psicológico de los personajes (*Comic Book Superheroes Unmasked*, 2003).

No obstante, los cómics estadounidenses renovaron y fortalecieron sus enfoques y se concentraron en superarse a sí mismos, introduciendo nuevas temáticas e historias, personajes y problemáticas más paradigmáticas y complejas, y perfeccionando la expresión

¹⁵ Fundado por Mike Richardson en 1986, Estados Unidos.

artística por medio de una estética menos homogénea y más personalizada al autor, su discurso y entorno. Se podría decir que en este siglo no ha habido tema que los cómics no hayan propuesto.

Incluso, a partir de los años noventa y del 2000 los temas que fueron anteriormente censurados reaparecieron con más fuerza, tal es el caso de las nuevas historietas de horror moderno; *The Walking Dead* es parte de este grupo.

1.4 The Walking Dead, el cómic

Los vampiros (*30 Days of Night* del 2002), demonios (*Hellboy* de 1993), fantasmas (*Ghost and Ruins* del 2013), psicópatas (*Johnny, the Homicidal Maniac* 1995), muertos vivientes (*iZombi* del 2010) y monstruos (*Neonomicon* del 2010) son, nuevamente, temáticas para crear historias impactantes y realmente aceptadas y queridas por los lectores de cómics. Inclusive, algunas de ellas han sido renombradas y han logrado ser reconocidas a gran escala, no solo por el gran contenido dentro de sus narrativas, sino por sus adaptaciones audiovisuales. Este es el caso de *The Walking Dead*. Este cómic, categorizado dentro del género temático del *horror comic*, fue creado por el escritor Robert Kirkman y los artistas Charlie Adlard, Tony Moore y Cliff Rathburn en el año 2003 y publicado por *Skybound Entertainment*¹⁶ e *Image Comics*¹⁷.

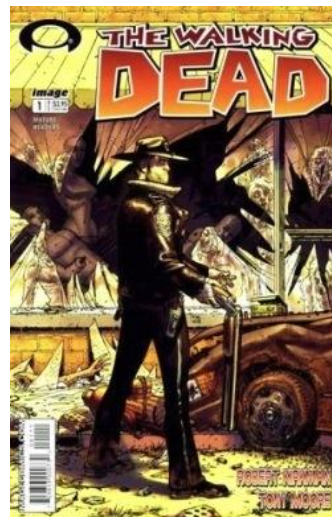


Fig. 1 Portada del primer número de *The Walking Dead* “Days Gone Bye”.

Fuente: <https://en.wikipedia.org/wiki/File:WalkingDead1.jpg>

¹⁶ Skybound. (2016). *The Walking Dead*. [sitio web]. Obtenido de: <http://www.skybound.com/category/the-walking-dead/>

¹⁷ Image Comics. (2016). *The Walking Dead*. [sitio web]. Obtenido en: <https://imagecomics.com/comics/series/the-walking-dead>

La historia de *The Walking Dead* trata sobre una epidemia que infecta a una gran parte de la población de Estados Unidos y convierte a las personas en zombis al momento en que la gente muere y no solamente cuando son mordidas, como usualmente se tenía convenido. Es decir, un ser humano al fallecer se transforma en una criatura de estas, ya sea por una causa natural o un accidente o un asesinato o una mordedura de zombi, la cual recae con síntomas similares a una enfermedad infecciosa.

Las personas vivas y sanas aún restantes tratan de sobrevivir en un mundo desprotegido y destruido. Aparentemente, el peligro principal son los muertos vivientes que rodean cada zona del país; sin embargo, los zombis son un problema superficial, ya que, en realidad, la mayor amenaza son los mismos seres humanos. Debido al caos de proporciones apocalípticas, el alguacil o sheriff del estado de Kentucky, Rick Grimes salvaguarda a su esposa Lori y a su hijo Carl de cualquier peligro. Igualmente, Rick y su familia forman parte de un grupo de sobrevivientes que, poco a poco, luchan contra tragedias y, a veces, corren con suerte durante su jornada en busca de un lugar seguro.



Fig. 2 Perteneciente al cuarto capítulo de *The Walking Dead* “The Heart’s Desire”.

Fuente: <https://www.pinterest.com/manabomb/the-walking-dead-comic/>

Este *comic book* está dibujado en blanco y negro, lo que para la época es inusual, sobre todo después de haber acostumbrado al ojo humano al color impreso. Tal como lo dice Scott McCloud en su libro *Understanding Comics*, el color seguirá siendo uno de los

atractivos principales del cómic debido al “comercio y la tecnología”, puesto que siempre se perfeccionará. De esta manera, los lectores tendrán una atención permanente ante las historietas de color (1993, p. 192).

Sin embargo, *The Walking Dead* no es el único cómic que está ilustrado con la gama de grises. La historieta *Black Hole* (1995), creada por Charles Burns y publicada por *Kitchen Sink Press* y *Fantagraphics*, es un ejemplo de ello. La razón para que *The Walking Dead* sea a blanco negro es, sencillamente, el dinero, según lo explica Robert Kirkman en una entrevista. McCloud explica que “[d]esafortunadamente, el color todavía es una opción cara y ha estado históricamente en las manos de los grandes editores más conservadores” (1993, p. 191). Kirkman añade que el hecho de que el cómic sea a blanco y negro es también una ventaja, porque así los lectores prestan atención al desarrollo de los personajes y no tanto a las imágenes violentas y sangrientas (Hombre, 2012). Como complemento, McCloud explica el significado que posee el uso del blanco y negro:

Las diferencias entre los cómics de blanco-y-negro [sic.] y los de color, son vastas y profundas, afectando cada nivel de la experiencia de la lectura (...). En negro y blanco, las ideas detrás del arte son comunicadas más directamente. Significando trascendencia de la forma. El arte se aproxima al lenguaje (1993, p. 192).



Fig. 3 Viñetas perteneciente al primer capítulo de *The Walking Dead* “Days Gone Bye”.

Fuente: <https://genrereviews.livejournal.com/351069.html>

La idea de *The Walking Dead* surgió debido a la afición de Robert Kirkman por las películas de *zombies*, y en especial del clásico *Day of the Dead* (1985) de George A. Romero. Este *film*, según Kirkman, es su favorito porque tiene “los mejores *zombies* de sus

películas, los mejores personajes, la mejor situación y la que está mejor escrita” (Hombre, 2012, s.p.)¹⁸. La característica especial que tiene este cómic es que muestra al zombi como una amenaza secundaria, mientras que la primaria y la más siniestra está dispersa manchando la esperanza del mundo: los mismos seres humanos sobrevivientes.

A lo largo de la historia, se explica el por qué dejar de confiar en la misma gente. Una de las razones es que, como ya no hay ley ni autoridad (religiosa o estatal) las personas pueden hacer lo que les plazca. Como consecuencia, Rick, su familia y su grupo no tienen otra opción que tomar decisiones y acciones drásticas para no convertirse en “presas” en un territorio de depredadores despiadados. De hecho, es por eso que la historieta lleva ese título: *The Walking Dead*. En él se manifiesta que los personajes principales llegan a darse cuenta de que ellos son los verdaderos muertos en vida, lo perdieron todo, incluso la razón y su sentido de humanidad. Kirkman explica que “[e]l título “The Walking Dead” [sic.] se aplica también a los vivos que están básicamente rodeados de muerte. Me gustó jugar con eso” (Hombre, 2012, s.p.).



Fig. 4 Perteneciente al cuarto volumen de *The Walking Dead* “The Heart’s Desire”.

Fuente: [http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/Rick_Grimes_\(c%C3%B3mic\)](http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/Rick_Grimes_(c%C3%B3mic))

Según el mismo Kirkman, muchas personas aficionadas al mundo de los zombis, le han dicho que la historia narrada en el primer número del primer volumen *The Walking Dead* “Days Gone Bye” es una copia de la película *28 Days Later* (2003). La respuesta a esta duda es que, según Kirkman, esta película se estrenó en junio; mientras que él y su grupo, en ese momento, ya iban a lanzar el segundo número del primer volumen (Hombre, 2012).

¹⁸ Hombre. (2012). 20 Preguntas: Robert Kirkman [sitio web]. Obtenido de: <http://hombre.perfil.com/111-20-preguntas-robert-kirkman-880-2012-10-01>

Además, cabe recalcar que “[p]roduciendo en el lector una combinación del placer de lo conocido y del placer de lo desconocido, en toda obra de género hay siempre repetición, pero nunca duplicación (Gubern, 1987, p. 239).

The Walking Dead se diferencia de los demás cómics a pesar de tener una temática similar no solo en la historia *per se*, sino también por sus personajes, pues ellos dan paso a que la historia evolucione por medio de acontecimientos que ellos mismos provocan. Además, *The Walking Dead* se sobresale por las personalidades de los personajes, cómo ellos manifiestan el tema y sus argumentos, y por la forma en la que la construcción psicológica de cada uno se desarrolla a lo largo del cómic.

Debido a la manera en que los personajes se desarrollan y muestran sus fortalezas, vulnerabilidades, cambios y contradicciones a través de acontecimientos y conflictos dentro de esta historia, los números de *The Walking Dead* siguen saliendo hasta la actualidad. Según el autor, este cómic todavía tiene un largo futuro (Hombre, 2012, s.p.).

En el siguiente capítulo se dará paso a la adaptación audiovisual y el lenguaje narrativo audiovisual televisivo. De esta manera se comprenderá cómo el cómic se adaptó para dar origen a la serie *The Walking Dead*.

CAPÍTULO 2: LA NARRATIVA AUDIOVISUAL Y LAS ADAPTACIONES

2.1. Proceso histórico de las adaptaciones

Del total producciones audiovisuales, ya sean fílmicas o series televisivas, el 30% y 40% son adaptaciones de libros, obras de teatro, biografías e historias reales, otras producciones audiovisuales y, por supuesto, los cómics. Es por eso que tanto productores de cine y televisión buscan nuevo material literario, como también muchos escritores indagan quién podría adaptar sus creaciones; obviamente no todos los escritores realizan sus obras a partir de este objetivo. Tanto el cine como la adaptación crecieron y se desarrollaron juntos, tal es el ejemplo de la película francesa *Le voyage dans la lune* (Viaje a la luna) de George Méliès de 1902, que fue producida a partir de la obra del mismo título de Julio Verne (Seger, 2007, pp. 9,13).

Hasta ahora el negocio de las adaptaciones ha dado notables ganancias para ambos lados, puesto que el cine encontró una fuente inagotable de ideas en las obras literarias que conlleva a este fin, y la literatura concilió una eficiente manera de alcanzar el éxito y cobrar por ello (Seger, 2007, pp. 12-13). Este fenómeno también ha concurrido dentro del ámbito del cómic por más de cinco décadas. La industria de las historietas se ha beneficiado esencialmente por la producción audiovisual fílmica y televisiva.

A pesar de que la industria de las historietas fue más asequible para la economía de los lectores, en comparación a una entrada para el cine, los cómics tuvieron problemas en sus ganancias en el momento en que la televisión se posicionó como medio de comunicación de masas en Estados Unidos. Estos medios de comunicación comenzaron a competir por el público y, naturalmente, por el primer lugar en el mundo del ocio y el entretenimiento. Por cuestiones de problemas económicos, la televisión, el cine y las industrias de cómics decidieron trabajar en conjunto para restablecerse mutuamente y evitar la bancarrota. (Gubern, 1987; pp. 219-252, 231,233).

A partir de la década de los años cuarenta, por un lado, se produjeron episodios y películas proyectados en teatros y cines; por ejemplo, *The Adventures of Captain Marvel* (1941), *Batman* (1943), *Captain America* (1944) y *Superman and the Mole Men* (1951). Por otro lado, la televisión se convirtió en una aliada de la industria de las historietas. Esta alianza permitió que grandes empresas como *DC Comics* y *Marvel Comics* se salvaran del olvido y

de la quiebra económica total. Por la venta de derechos, la producción de adaptaciones audiovisuales se ha prolongado a lo largo de los años y con más reiteración en la televisión; tal es el ejemplo de las series animadas y no animadas a partir de los años cincuenta (*Superman*, 1952), producidas por compañías como Warner Brothers Inc. (*Batman*, 1992), Universal Studios (*The Incredible Hulk*, 1978) y transmitidas por otras como Twentieth Century Fox Film Corporation (*X-Men*, 1994). En el siglo XXI inició un hola de adaptaciones cinematográficas de cómics y series de televisión; *The Walking Dead* es producto de este proceso histórico del entretenimiento masivo (*Comic Books Superheroes Unmasked*, 2003), (*Once Upon a Time: Superheroes*, 2002), (*Superheroes: A Never-Ending Battle*, 2013).

2.2. Definición y requerimientos para la creación de una adaptación

La adaptación, según Linda Seger en su obra *El arte de la adaptación*, es un proceso que “trata de enfocar e identificar el argumento” en cualquier texto escrito o en una historia real y lo traslada y convierte a otro lenguaje o medio de comunicación, lo cual implica a que se hagan cambios de todo tipo. Las modificaciones que se deban hacer están comandadas por las características y necesidades del medio audiovisual que comprometen a una metamorfosis entera de la obra, porque “el cineasta goza también de su legítimo ámbito creativo” y, a veces, “se ve obligado incluso a modificar sensiblemente la historia para que funcione en la pantalla” (2007, pp. 14, 15, 30).

Para toda adaptación, condensar la historia para que calce en el tiempo requerido de una película o una serie de televisión es uno de los primeros trabajos que se debe hacer. Por lo general, una adaptación requiere de eliminación de material, omisión de escenas, subtemas, combinación y reducción de personajes y el desarrollo psicológico de los mismos. Pero también, es necesario añadir situaciones, secuencias, personajes, subtramas para crear conflictos, que la historia tome giros atractivos y que lleve al espectador al clímax para culminar con un buen final. Todo depende de la historia que se quiere adaptar (si esta es corta o larga) y del producto al cual se quiere traspasar. Los objetivos suelen ser los mismos: obtener grandes ventas y popularizar el producto original y el adaptado (Seger, 2007).

Linda Seger, en su obra anteriormente mencionada, se enfoca en explicar los requerimientos esenciales que deben tomarse en cuenta para la creación de una adaptación

en función de los objetivos esperados; desde los más superficiales hasta los más minuciosos.

2.2.1. Tema

Como paso fundamental hay que encontrar el tema; es decir la idea principal que se desarrolla en la historia y, por ende, la refuerza de significado y dimensión. Como consecuencia el relato que se cuenta “suele estar en función del tema” (Seger, 2007, p. 42). Elena Galán y Begoña Herrero en su libro *El guion de ficción en televisión* dicen que la forma en que se presenta esta base del relato es por medio de respuestas como: la historia es sobre “la verdad, la mentira, las apariencias y el engaño” (2012, p. 94). La importancia de este elemento es tal que Toledano y Verde (2007) aseguran que el éxito en una producción audiovisual, y en especial en una serie de televisión, está en el tema, puesto que el espectador tiene que saber, “inconsciente o conscientemente, de qué trata una serie” para luego tener la “necesidad ineludible” de seguir viéndola (en Galán & Herrero, 2012, p. 94).

Por consiguiente, Seger propone la exploración del tema y los demás elementos que esta abarca. Así, todo relato, cualquiera que sea su extensión, contiene y expone un tema en particular, el cual hace que tanto la historia como la narración o los diálogos y personajes se profundicen. Generalmente, las películas que tratan de ahondar más sus historias tienen un ritmo más rápido; mientras que los *films* que penetran más sobre el tema suelen ser más lentas. Las películas que más obtuvieron la aceptación del público, o también llamado “éxito con la audiencia”, son estas que tienen un hilo argumental, un tema y/o “una idea de fondo” (2007, pp. 175-176).

Para el proceso de traslado de una obra, hay que tener en cuenta que, a veces, el tema no es entendido bajo una misma mirada; o sea, es subjetivo. Es por eso que primero hay que tomar una “decisión sobre el tema”, el principal, porque en una obra escrita puede haber más de uno solo. Por consiguiente, la autora afirma que “conviene que uno sea el principal: el tema central puede pasar a un primer plano o los demás temas pueden ser aspectos de una misma idea de fondo. Las películas con mayor fuerza suelen enfatizar un tema que resuena a lo largo de la trama, de los personajes y de las imágenes”. Luego hay que hacer una “búsqueda de formas dramáticas”, más no literarias. Incluso, tal como lo explica la autora, el tema principal puede ser la historia o trama A; los demás temas serían las subtramas (B, C, D) que conforman el resto del relato, pero con la condición de que estos

sean coherentes unos con otros y, por ende, que tengan conexión (Seger, 2007, pp. 176-177).

Para encontrar el o los temas en alguna novela escrita u otro tipo de material original que se quiera adaptar, Linda Seger hace énfasis en el siguiente listado (2007, pp. 178-184):

1. “Narración”: en las novelas anteriores al siglo XX el tema era presentado desde un principio por el escritor y este “se detenía de vez en cuando para comentar al lector aquello de lo que trataba la historia”. En cambio, las novelas posteriores al siglo ya nombrado “suelen ser más sutiles en el enfoque”, puesto que el “escritor utiliza la narración para explorar y tratar el tema de una forma más implícita”. Cabe recalcar que el narrador también puede ser un personaje de la historia.
2. “Diálogo”: como en muchas novelas un personaje es quien “encarna el tema”. Naturalmente, los diálogos no se los puede traspasar de manera textual; sin embargo, “se puede utilizar el subtexto como guía para crear otro diálogo”. No obstante, la consistencia en el uso de las palabras y del subtexto es imprescindible.
3. “Elecciones de la historia”: lo que les vaya a suceder a los personajes da sentido a la historia y, como consecuencia, el tema se va desarrollando. De esta manera la audiencia comprende el porqué de las decisiones de los sujetos y, finalmente, cuál es el tema. Incluso, “[e]l hecho de que ocurra un acontecimiento en lugar de otro hace que el significado de la historia cambie en forma decisiva”.
4. “Decisiones de los personajes”: los personajes tienen que decidir constantemente, de manera que se expresa el tema de la historia y se añaden “nuevas dimensiones” a las personalidades de los sujetos. A veces, estas decisiones son hechas según los códigos de ética y sentido moral de los personajes, o de sus ambiciones, valores, deseos u objetivos.
5. “Imágenes y descripciones de la historia”: mediante la construcción de imágenes a través de descripciones que ubican al espectador en el contexto de la historia también se puede transmitir una idea. Cabe recalcar que la imagen en sí tiene significado y se convierte en símbolos visuales ya sea en el escenario y la vestimenta de los personajes. Incluso, Seger añade que “[l]as imágenes que el escritor selecciona se convierten en instrumento para comunicar el tema (...) si éstas [*sic.*] no se dan, al menos implícitas, en la adaptación, el director no tendrá la base suficiente para poder trabajar”.

La misma autora reconoce que mediante este listado el sistema de identificación del tema es muy analítico; sin embargo, incluye otra modalidad para reconocer el tema de una historia por medio de imágenes precisas que se implantaron de manera perenne en nuestra memoria. Es probable que la historia no deje imágenes porque el relato no sea del todo visual. En ese caso, la solución para este faltante es la creación de nuevas imágenes. Inclusive, se pueden preguntar: “¿Qué es lo que te fascina del tema? ¿Qué tipo de asociaciones ha sugerido el tema? ¿Tiene algo que ver con tu propia experiencia vital? Si es así, ¿qué otras ideas se te ocurren respecto al tema? ¿Es el tema universal o sólo [*sic.*] puede aplicarse a un grupo reducido de personas?” (Seger, 2007, pp.185-186).

Las situaciones, personajes y acontecimientos con los cuales uno se puede identificar durante la historia serán las pistas para constatar si se encontró el tema funcional para un público universal o no. En las adaptaciones audiovisuales Linda Seger afirma que “el tema necesita ser compensado con la historia y los personajes”. El equilibrio se encuentra en dar tanta importancia al tema como a los diálogos (que estos sean claros y no abstractos), a la personalidad de los personajes, a los acontecimientos y a la simbolización de las imágenes con el fin de hacer una película o serie televisiva “redonda, más envolvente y, en definitiva, más atractiva para el público” (2007, p. 186).

Después de identificar el tema que aplica a un campo universal, el siguiente paso que concreta el anterior es la traslación de este al cine o a la televisión. Cuando el tema es dicho en un diálogo, ya sea del narrador, el autor o un personaje no es del todo factible trasladar este a una película, puesto que no hay una acción, una historia o decisiones de personajes que se puedan mostrar en una adaptación visual. Además, no se podría crear una imagen visual concreta proveniente de una idea abstracta. Sin embargo, cuando las historias están narradas en primera persona es mucho más fácil de adaptarlas, porque se puede crear imágenes y diálogos a partir de esta. No obstante, la autora hace una reflexión: “esto depende de qué cantidad de narración corresponde a monólogo interior, y podría convertirse en diálogo; qué cantidad hay de aspectos puramente fisiológicos; y qué proporción, con ciertos retoques, puede ser dramático y relacional” (Seger, 2007, pp. 186-187).

Como paso siguiente y último, el cual concluye este proceso para encontrar el tema de una historia es trasladarlo al lenguaje audiovisual. En el anterior párrafo, se hizo alusión a todo lo que no funcionará para adaptar a una película o serie de televisión, puesto que es vital

que haya acciones que supervisen el drama y la continuidad de un relato. Tal como Seger dice: “si la mayor parte de la historia consiste en reflexiones, pensamientos e ideas filosóficas, ya sean del escritor o del personaje, no habrá suficiente acción para darle movimiento a la historia y enganchar a la audiencia” (2007, p. 187). Las decisiones de los personajes, como se mencionó previamente, ayudan a que se den acciones; sin embargo, hay dos clases de estas: activas y reflexivas. Las primeras desatan acontecimientos y posibilitan a que la historia tenga movimiento, mientras que las segundas “afectan sólo [*sic.*] al interior de los personajes”, puesto que relucen la psicología del personaje, permiten que se den cambios internos y agregan “contrastes y detalles al personaje”. Pero no son aptas para “ser el tema principal”, lo que dificultará la traslación al lenguaje audiovisual (Seger, 2007, pp. 187-188).

2.2.2. Narrador

En el caso del narrador, en el cine y en la televisión, usualmente, es la cámara y los espectadores quienes “somos los observadores objetivos de las acciones”. Sin embargo, la narración audiovisual también puede estar acompañada de una voz en *off* que aclare ciertos aspectos muy puntuales de la historia sin profundizar, no como lo haría un narrador omnisciente en las novelas escritas al describir los escenarios, el tiempo y qué es lo que sienten y piensan los personajes. En ciertas ocasiones, una voz reflexiva suele mostrarse dentro de una película para “ofrecernos un conocimiento de la condición humana” que suele ser un personaje, principal o secundario, o el mismo narrador. Además, una historia puede ser narrada desde el punto de vista de un personaje o ante su presencia (Seger, 2007, pp. 47-49, 53-54).

2.2.3. Movimiento del tiempo

Como en toda historia, el movimiento del tiempo debe tener fluidez, para guiar al lector o espectador desde un principio, pasando por el medio y por último llegando al final, ya sea de manera cronológica o no. En la literatura se dan saltos en el tiempo, de presente a pasado o de presente a futuro, pero generalmente hacia el pasado para explicar parte de la historia de un personaje. En las películas se debe tener en cuenta que la historia esté situada en el presente en dirección al futuro. Incluso se puede construir la narrativa con estos saltos al pasado o *flashbacks* que interrumpen el ritmo de la historia (Seger, 2007, pp. 52-53).

2.2.4. Acontecimientos

A manera de profundización del acto de la creación de una adaptación, la elaboración de la historia que, según Aristóteles es una acción (en Seger, 2007, p. 112). Es decir, lo que hace que una historia tenga movimiento y sentido son los acontecimientos, porque estos cuentan qué es lo que sucede durante el transcurrir del tiempo. Como Manuel Corrales Pascual dice “[c]ualquier “acción” [sic.] del ser humano es, en este sentido, un **acontecimiento** [sic.]. Dura –es, existe– [sic.] en tanto que el sujeto actúa. Cuando la acción termina solo quedan sus efectos; la acción ya no existe (2010, p. 10). También, Mieke Bal quien dice que “[u]n *acontecimiento* [sic.] es la transición de un estado a otro... *Actuar* [sic.] se define aquí como causar o experimentar un acontecimiento” (en Corrales, 2010, p. 11). Por lo tanto, se entiende que los acontecimientos están organizados, alineados coherentemente, haciendo válido el fenómeno de acción-efecto o causa y efecto, y llevando la historia desde un principio hasta el fin, tal como un camino.

2.2.5. Hilo argumental

Sin embargo, las acciones no se dan por el que sí; hay una razón por la cual surgen y tienen sentido. Los personajes actúan por motivos específicos que hacen entender al público qué es lo que sucede y por qué; esto es el argumento, la razón de ser del acontecimiento y, consecuentemente, de la historia. Al momento en que existe un argumento el personaje tiene una razón para actuar y partir de un punto y llegar a otro; emerge un “hilo argumental”. Linda Seger sugiere, principalmente, identificarlo en el relato que se quiera adaptar, porque es ahí donde despunta la personalidad detallada de los personajes, “el desarrollo de los temas” la “información y “las descripciones” (2007, pp. 111-112).

Hay varios tipos de argumentos o hilos argumentales, uno de ellos y el “más fácil e interesante [que] consiste en alcanzar un objetivo” es una “meta” o la “consecución de un objetivo”, puesto que está latente y/o visible desde el comienzo hasta el fin de la narración. Primero, la meta aparece desde el principio del relato cuando el o los personajes se proyectan un objetivo. Luego, al momento de conocer los métodos que este o estos personajes utilizan para conseguir su meta, nos situamos en el medio. Por último, al visualizar el fin que el o los personajes deseaban alcanzar, nos encontramos ya en el desenlace de la historia (Seger, 2007, pp. 113, 116).

Otro hilo argumental es un “asunto conflictivo” o “la resolución de un problema”. Si sabemos el momento en que se “hace evidente el problema” de uno o varios personajes, esto nos asienta al comienzo de la narración. Igualmente, si conocemos “qué hacen los personajes” para solucionar aquel asunto conflictivo ya planteado en el relato, nos hallamos en el medio de la historia. Finalmente, si nos enfocamos en “cuál es el problema” que debe “ser resuelto”, inmediatamente nos situamos en el final (Seger, 2007, p. 114, 116).

Un tercer hilo argumental, que según la autora es “más sutil”, es un “itinerario interior” o la “transformación interior” de uno o más personajes. A pesar de que no muestra un camino tan claro como la meta, los “viajes interiores” sí constan de “principios, medios y finales”. Si nos cuestionamos cuándo ocurrió el cambio y qué lo motivó, nos localizaríamos en el principio de la obra. Si preguntamos cómo han cambiado el personaje y compañía, qué ocurre entre ellos y dentro de sus personas, y por qué aparece “ese cambio interior”, la respuesta nos llevará hacia el centro del relato. Para concluir, al momento de localizar el final nos hacemos la interrogante de cuándo el o los personajes cambian totalmente. Linda Seger recalca que estos tres argumentos o hilos argumentales pueden integrarse dentro de una misma historia (2007, pp. 115-116).

2.2.6. Dirección y Dimensionalidad

Al visualizar el hilo argumental de una historia como un camino, el mismo debe tener “*dirección*” [sic.] y “*dimensionalidad*” [sic.]. El primero es lo que dirige al espectador desde el comienzo de la historia hasta el clímax mediante acciones. El segundo es lo que hace que una película no sea simple o plana puesto que es cuando los personajes se desarrollan y muestran sus personalidades y psicologías. Por supuesto, ambas características deben estar equilibradas (Seger, 2007, p. 111).

Dado que una historia, en especial audiovisual, debe desenvolverse según la dirección y la dimensionalidad, es indispensable que exista acción y conflicto; es decir que haya acontecimientos “relacionados unos con otros” con la finalidad de “construir una intensidad creciente hacia una resolución dramática o excitante” (Seger, 2007, p. 112). Como afirma la guionista Alicia Luna (2008) el conflicto es un factor importante para la idea que sustenta la historia porque esta hace que el espectador se mantenga interesado en el relato (en Galán & Herreo, 2012, p. 93).

Este puede surgir “entre un personaje con otro personaje, con un grupo, con una comunidad con elementos de la naturaleza o de la vida diaria, o con uno mismo” (Galán & Begoña, 2012, p. 93). Como consecuencia, ambos elementos contribuyen a que se construya una línea dramática fuerte con base en los hechos más relevantes de la historia al momento de adaptarla. Cabe recalcar que “el trabajo del adaptador consistirá en identificar, evaluar y, si es necesario, crear el hilo argumental de la historia” (Seger, 2007, p. 112).

2.2.7. Estructura de la historia

De la misma manera en que estos elementos dan forma al contenido dramático y continuidad narrativa de las adaptaciones, es necesario tomar en cuenta la estructura de estas historias. Como previamente fue indicado, el relato está dividido en principio, medio y final; o sea, acto primero, segundo y tercero. En el primer acto “se introducen a los personajes, el problema, asunto, necesidad o finalidad”. En el segundo acto las relaciones entre los personajes se desenvuelven, aparecen obstáculos para complicar las situaciones y, conjuntamente, los acontecimientos se desarrollan. Finalmente, en el tercer acto todo conflicto es resuelto, surge el clímax “o **gran final** [*sic.*]” y el objetivo es conseguido. Como Linda Seger afirma “[e]ste acto intensifica el conflicto, aumenta las expectativas y lleva inevitablemente la historia a su conclusión” (2007, p. 117).

2.2.7.1. Escena catalizadora

Toda historia requiere de una escena clave en donde ocurra un acontecimiento para que dé inicio al relato; Seger lo llama el catalizador. Continuamente, los tres actos deben estar unidos por escenas de transición; en otras palabras, un acto debe dar paso a otro por medio de un suceso. Estas escenas, también nombradas como “*escenas bisagras*”, son los “primeros puntos de giro” que dan comienzo al siguiente acto (2007, p. 120). Como asegura la autora:

La historia dependerá de estas acciones importantes que nos trasladan de un sitio a otro. Escenas como esas no siempre existirán en el material de origen, y puede que necesites crearlas. Pero son importantes porque ayudan a dar forma a ese material, y contribuyen a mantener la historia en movimiento desde el planteamiento inicial hasta la resolución (2007, p. 120).

2.2.7.2. Trama, subtrama y escena secuencia

Como se mencionó anteriormente, una historia gira entorno a una idea y se desarrolla a través de un hilo argumental que toma el rol de la trama argumental. Esta tiene la cualidad

de dar direccionalidad y las subtramas fomentan la dimensionalidad del relato, como si fuesen la historia principal y las otras fueran pequeñas historias. Inclusive, la autora muestra estas historias en forma de arcos que conectan el principio y el final de la trama y subtrama. También, la autora sugiere que se mantenga “la dinámica de los arcos de la historia hasta el final de la película, aunque algunos de ellos sean pequeños (Seger, 2007, pp. 122, 126, 130).

A pesar de que la identificación de la trama y la subtrama forme parte de la base de la construcción de la historia, esta no serviría de mucho si es que no es puesta en cierto orden. En otras palabras, durante el desarrollo de la trama, las distintas subtramas también deben aparecer en varias escenas siguiendo una estructura específica previamente planificada. Consecuentemente, Seger ejemplifica esta reflexión:

[C]uando construyes un guión [sic.], normalmente contarás con escenas de la historia A (línea de trama) interrumpidas por escenas de subtramas o hilos argumentales B, C y D. (...) Si tuviéramos que marcar el orden de las escenas en tu guión [sic.], la interrelación podría ser la siguiente:

A C C B A C B A A C B A B (2007, p. 132).

Ya que la identificación y el orden son fundamentales por igual, Seger incluye un complemento al mencionar el uso de las “escenas-secuencia”, las cuales “dan más impulso a la historia”, debido a que cada una permite que se dé la acción necesaria para que la historia tenga continuidad entre una escena y la siguiente. Es así como Seger nos hace comprender cómo dar forma a este orden, y como ella lo diría “[l]o importante es que se consigue impulso para el hilo argumental, ya que cada escena de la historia A implica la siguiente escena de la historia A, cada escena de la historia B implica la siguiente escena de la historia B, y así sucesivamente” (2007, pp. 131-133).

Además, hay que tomar en cuenta que la escena-secuencia puede estar formada por escenas de la trama o de la subtrama, incluso deberá tener “principio, medio y final, una línea dramática creciente y una cierta dosis de tensión implícita en esta línea dramática”, lo que implica que deba ser precisamente larga, pero “lo suficientemente corta para mantener el interés” (Seeger, 2007, pp. 132, 133).

Cabe recalcar que suele haber casos en que la trama no es lo suficientemente fuerte o importante como para contener una historia; mientras que la subtrama es la que sostiene el hilo argumental. De esta manera queda justificado el cambio de la trama como historia B y

la subtrama como la historia A; la cuestión es encontrar el “germen de la historia”, trabajarla y mantenerla. Linda Seger recalca que:

Si no consigues suficiente movimiento en el foco principal de la novela (...) busca una pequeña subtrama que puedas desarrollar para hacer de ella, quizá, la trama principal de la película. Esto funcionará mejor si la subtrama gira, o se puede hacer girar, alrededor del personaje principal. (...) reforzar y equilibrar el hilo argumental es una de las mejores formas de evitar la dispersión de la historia. La palabra clave (...) es equilibrio. ¿Qué ritmo hay que dar a la trama para enganchar a la audiencia y mantener su atención? ¿Qué importancia vas a conceder al tema en tu película, de forma que se diga en ella lo que quieres decir? ¿Dónde está el equilibrio entre el movimiento, el tema y la atención a los personajes? (2007, pp. 140-142).

La misma autora también recomienda que debe aumentarse el dramatismo para incrementar el riesgo y el interés en el caso de que no haya una historia consistente y con un argumento flojo. Del mismo modo, simplificar la historia nunca será solo una posibilidad, sino un requerimiento puesto que una obra literaria suele ser bastante larga como para presentarla completa en una película, teniendo en cuenta que esta dura ciento veinte minutos aproximadamente. Sin embargo, hay pocas excepciones en que la obra escrita es un cuento que no basta para una adaptación de dos horas, tal es ejemplo de la película *The Shawshank Redemption* (1994)¹⁹ (Seger, 2007, pp. 142, 143, 146, 147).

2.2.8. Personajes

Un elemento indispensable en toda historia son los personajes. Por lo tanto, saber elegir qué personajes y cómo adecuarlos es parte de la construcción de una adaptación audiovisual. Fundamentalmente, debe haber un protagonista, el cual, según su punto de vista y presencia, nos cuenta la historia como un narrador en primera persona. Pero también la historia puede estar narrada en primera persona por un “narrador-observador que relata la historia de una tercera persona” (Seger, 2007, p. 156). A este narrador se lo puede encontrar con frecuencia en la literatura debido a que es un guía detallista, ya que nos introduce en la mente de los personajes y nos muestra los sentimientos más recónditos de estos.

En varios libros también existen los “narradores-actores” que son personajes que “hablan del personaje principal, pero ellos también forman parte importante de la acción”. El protagonista también puede ser un narrador-actor, lo cual facilita la adaptación de la obra.

¹⁹ Adaptación del cuento largo de Stephen King “Rita Hayworth and Shawshank Redemption”. Internet Movie Data Base. (2015). Shawshank Redempion. [sitio web]. Obtenido en: http://www.imdb.com/title/tt0111161/?ref_=nv_sr_1

Sin embargo, no siempre se puede encontrar este caso en todo material literario. Es por eso que Seger hace una recomendación para que este personaje sea uno “más atractivo” que un solo “narrador-observador”: se debe reconocer si el personaje principal es un personaje claro que puede llevar a cabo acciones sin el sustento del narrador. Además, la autora asegura que la adaptación será más sencilla si las características de este personaje lo hacen atractivo. Pero, cabe recalcar que la ambigüedad no es una adecuada característica para una película (Seger, 2007, p. 157-159).

En la mayoría de las adaptaciones, ya sean películas o series de televisión, los personajes suelen ser el elemento que más cambios acarrearán consigo. Puede que algunos de estos tengan que ser eliminados, reconstruidos, ligeramente cambiados y, en casos especiales, hasta creados. Pero estas opciones de cambio son consideradas cuando uno reflexiona sobre “qué personajes servirán para la película y qué personajes tienes que eliminar”; o, inclusive, qué tipo de personajes faltan dentro de la historia (Seger, 2007, p. 159).

Según Linda Seger, los personajes cumplen una función y, para un supuesto cambio, es necesario “evaluar su función en la historia”, puesto que si es útil la adaptación cobrará más dimensionalidad. No importa si el rol de un personaje es indispensable o no, pero hasta la más mínima función dará “color, textura o matices temáticos” a la película o serie de televisión (2007, p. 159).

Además, la autora añade que hay cuatro funciones que los personajes tienen, ya sea que adopten una o varias a la vez. Naturalmente, una función puede ser ejercida por más de un personaje. Por si alguno de estos no ejecutase ninguna función, el personaje puede llegar a ser eliminado o cambiado en su totalidad (Seger, 2007, p. 160). Estas funciones que menciona Linda Seger en su obra *El arte de la adaptación* (2007, pp. 160-163) son:

1. “Contar la historia”: generalmente las historias giran alrededor del protagonista y el antagonista ya que son ellos quienes plantean el conflicto, mientras que los personajes catalizadores hacen que la historia prosiga mediante acciones e información. Todos ellos, según Seger, son los personajes principales, activos y, por ende, los más importantes porque “hacen que la historia sea posible y la mantienen también en movimiento”.
2. “Revelar el personaje”: en esta función suele ser el personaje secundario que está relacionado de manera emocional con el protagonista, ya sea un confidente o su pareja. El fin de esta función es que los personajes principales sean más

“relacionales” y que el espectador los conozca mejor. Puede que no en todas las películas o series se necesite una subtrama romántica o “personajes ayudantes”; sin embargo, Seger asegura que estos “siempre serán útiles para definir y añadir dimensión al personaje principal”.

3. “Comunicar el tema”: como muchas novelas literarias acostumbran a profundizar un tema mediante ciertos personajes que desarrollan las ideas que dan forma a la temática. En el caso de la adaptación audiovisual, es necesario que estas figuras estén vinculadas con el argumento. Esta función puede ser ejecutada por un personaje secundario como algún catalizador, incluso uno muy cercano al protagonista.
4. “Añadir color y textura”: después de los secundarios, los demás personajes son menores; dan el color y textura imprescindible en toda historia, porque son interesantes y evitan que el relato sea plano. Estos pueden tener un trabajo relacionado con el protagonista, de manera que se conviertan en una ayuda en cada acción que el personaje principal deba desempeñar. Además, aportan de “entretenimiento a la trama”. Linda Seger aconseja “conservar estos personajes menores” en especial si “son coloristas” a pesar de “no tener una función concreta o que simplemente exponen un tema, mira a ver si les puedes añadir alguna función adicional que ayude a la historia”. Sin embargo, la autora advierte que el color no lo es todo en un personaje para que realmente funcione dentro de la adaptación.

A pesar de revisar las funciones de los personajes para elegirlos y mantenerlos o incluso para cambiar ciertos rasgos de sus personalidades, Seger no omite el hecho de eliminar algunos personajes de la historia. Esto se debe a que los espectadores no podrán enfocarse en tantos personajes en una película que una obra escrita pueda tener, si ese es el caso; lo que se quiere evitar es generar confusión en el público (2007, p. 163). Sin embargo, hay excepciones, tanto en el séptimo arte como en el ámbito televisivo, puesto que existen algunas obras en las que el elenco es extenso; por ejemplo, la trilogía *The Lord of the Rings* (2001, 2002, 2003)²⁰ y la serie *Game of Thrones* (2011 -)²¹. Esta opción se cumple con

²⁰ Adaptaciones de la trilogía literaria del mismo título escrito por J. R. R. Tolkien. Internet Movie Data Base. (2015). The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring. [sitio web]. Obtenido en: The Lord of the Rings: The Two Towers. [sitio web]. The Lord of the Rings: The Return of the King. [sitio web]. Obtenido en:

http://www.imdb.com/title/tt0120737/?ref_=nv_sr_1, http://www.imdb.com/title/tt0167261/?ref_=tt_rec_tti,
http://www.imdb.com/title/tt0167260/?ref_=tt_rec_tti

²¹ Adaptación de la secuela de libros del mismo nombre del autor George R. R. Martin. Internet Movie Data Base. (2015). Game of Thrones. [sitio web]. Obtenido en: http://www.imdb.com/title/tt0944947/?ref_=nv_sr_1

regularidad cuando algunos personajes superficiales aparecen y no cumplen una función relevante dentro de la historia.

Si fuese la situación de crear un personaje nuevo hay dos maneras de hacerlo, según Galán (2005). Por un lado, la primera es por medio de una “visión existencialista que considera al personaje como un conjunto de atributos y cualidades (biografía, aspecto físico y psicológico...)”. Por otro lado, la segunda es una “visión dinámica que lo entiende como un conjunto de actividades y transformaciones antropomórficas que cobran sentido y significación a medida que representan un hacer”. No obstante, cabe resaltar lo que Francesc Orteu (en Comparato, 1993), dice: “[e]l dogma es crear un protagonista que desee algo con lo que el público pueda identificarse inmediatamente, y someterlo a una serie de obstáculos de dificultad creciente hasta alcanzar finalmente su objetivo” (en Galán & Herrero, 2012, p. 95).

Otro aspecto que se debe tomar en cuenta es la combinación de personajes, porque, a veces, algunos de estos pueden cumplir una misma función; aunque se lo puede considerar como una eliminación. Seger aclara que el hecho de combinar no significa coger las cualidades de uno o más personajes y acoplarlas dentro de la personalidad de otro. Inclusive, Seger dice que “[p]uede significar eliminar un personaje, pero mantener líneas de diálogo o sus acciones y dárselas a otro” (2007, pp. 164-165).

Para la industria fílmica, en especial la de Estados Unidos, los personajes deberían ser atractivos para conseguir la aceptación del público y, por ende, el éxito comercial. Como lo señala Linda Seger “[n]ecesitamos que alguien nos guste lo suficiente como para aceptar su compañía durante unas horas”. No obstante, un personaje como este no sería del todo requerido si existe un “personaje fascinante”. También, la misma autora recomienda hallar personajes secundarios del agrado de los espectadores, si la historia está conformada por sujetos negativos (2007, pp. 165-166).

Cuando se eligen personajes, hay que buscar primero los que resulten más simpáticos. Si no encuentras ninguno, busca entonces personajes secundarios que puedan captar nuestra atención, que puedan fascinarnos o engañarnos. Si es posible, amplía el papel de estos personajes. Si no hay ninguno simpático, desconfía del proyecto, ya que las audiencias no sabrán con quién deben identificarse (Seger, 2007, p. 166).

Otros tres aspectos que se debe tomar en cuenta para la elección de los personajes, según Seger, son: buscar los detalles en los personajes, identificar el conflicto y conservar a aquellos que son del agrado del creador de la adaptación. El primero tiene que ver aún con

los personajes secundarios y con el requisito de ser interesantes, puesto que de esa manera la película o serie televisiva incita al público a introducirse dentro del relato (2007, p. 167).

El segundo, como se lo vio anteriormente, trata sobre lo esencial que es la presencia del conflicto dentro de una historia, porque es el generador del drama, lo que, a su vez, da dimensionalidad al relato. En la mayoría de las películas, este conflicto se construye entre dos personajes que, incluso, tienen formas de actuar y de pensar contrarios el uno del otro. Además, siempre es conveniente elegir los personajes que tienen un conflicto con otro, lo que los hace “esencialmente dramáticos”. La autora dice que “[s]i el conflicto está dentro del personaje, más que en su relación con otro, el libro planteará problemas de adaptación, ya que los conflictos internos se muestran en el cine con mucha dificultad” (Seger, 2007, p. 168, 170).

Así mismo, las situaciones que conmueven y originan empatía del público, debido a que los “personajes sienten grandes emociones por algo o alguien”, suelen contener algún conflicto con otro sujeto o, inclusive, consigo mismos y los expresan a través de una escena con acciones, mas no con palabras. Es por eso que Seger confirma que “[l]os momentos emocionales conectan a la audiencia con el personaje, del mismo modo que conectan al lector con la historia” (2007, p. 170).

Si existiera el caso de una historia sin rastros de conflicto, Seger aconseja que se cree el conflicto mediante escenas inéditas, o rebuscar algún otro que quedó sobreentendido y representarlo en una escena exclusiva, o intensificar un conflicto ya existente (2007, pp. 169, 170). Además, si este tiende a ser más “universal (...) más fácil será la identificación con el público” (Galán & Herrero, 2012, p. 95).

Por último, el tercero menciona la importancia del gusto de la persona con miras a una adaptación sobre los personajes de una obra, porque si son de su agrado, muy probablemente sean también del público. Aunque puede que sea necesario hacer unos cambios a esos personajes; o sea, adaptarlos a una historia audiovisual. A continuación, Linda Seger añade:

Puede que necesites hacerlos más atractivos, o añadir más conflicto, o sacar más a la superficie las emociones, o crear relaciones de las que sólo [sic.] se habla en la historia. Puede que necesites eliminar algunos personajes para dar protagonismo a los más importantes. Aunque es la historia la que tienen que emocionarnos, son los personajes los que nos tienen que enganchar (2007, p. 171).

Como una complementación en lo que respecta la producción de las adaptaciones es necesario dar campo a la narrativa audiovisual, puesto que proporciona una comprensión completa de lo que abarca una adaptación o producción audiovisual. A su vez, también formará parte como bagaje teórico para hacer el respectivo análisis en el siguiente capítulo de esta disertación, de la cual uno de los objetivos establece un análisis de la narrativa audiovisual de la serie de televisión *The Walking Dead*.

2.3. La Narrativa Audiovisual Televisiva

Según Manuel Corrales Pascual todo texto cuenta algo, por ende, tiene una narrativa. Todo relato o texto narrativo tiene cinco componentes fundamentales: espacio, tiempo, personajes, narrador y acontecimientos. El espacio es todo lo que reconocemos como un lugar o escenario. El tiempo puede mostrarse como día, noche, mes, año, pasado, presente, futuro. Los personajes pueden ser cualquier ente vivo o inerte. El narrador puede ser alguien que nos está contando lo que sucede, o es el mismo personaje principal o simplemente un ser omnipresente. Los acontecimientos son los actos o hechos importantes que los personajes hacen durante el relato “en el decurrir del tiempo”. Estos son la parte esencial que hacen que el relato exista (Corrales, 2010, pp: 5-10)

La narrativa audiovisual, según Inmaculada Gordillo es “la disciplina que se ocupa de la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar historias”. Además, en este tipo de narrativa se articulan unas imágenes con otras y elementos o códigos para formar narraciones. Acerca de la narrativa televisiva, Gordillo señala que “[u]na narración televisiva es un conjunto de acciones organizadas en unas determinadas coordenadas de tiempo y espacio, realizadas o emitidas a través de la televisión”. También la autora recalca que las historias que originalmente fueron creadas para otro medio de comunicación o arte, como la literatura, teatro o cómics, y que luego son adaptadas para emitirse en televisión son consideradas relatos televisivos (Gordillo, 2009, p. 18).

Naturalmente, la narrativa audiovisual se fundamentó en la narrativa literaria y se consolidó en el cine. A partir de este primer medio de comunicación audiovisual es lo que la narrativa televisiva, y luego el discurso televisivo, tuvo forma, contenido y sentido (Gordillo, 2009, p. 20).

Como asevera Inmaculada Gordillo “la Narrativa Televisiva nace directamente de la Narrativa Fílmica. (...) la Narrativa Televisiva no es más que una parcela de la Narrativa

Audiovisual”, incluso el primer libro sobre televisión de editorial española certifica este hecho; *La TV y el cinema* de 1957 por Renato May. Este libro trata de denotar el uso de códigos fílmicos en la producción televisiva. Según Gordillo ha habido un retraso en el desarrollo de la Narrativa Televisiva puesto que la Narrativa Audiovisual se ha concentrado en el cine de ficción. Sin embargo, no todo es ficción en la televisión porque hay “una variedad de discursos” y muchos son “de carácter no ficcional” (Gordillo, 2009, p. 21-22).

Ahora, los estudios de este tipo de narrativa han prosperado hasta el punto de abarcar todos los discursos que se puedan concebir en la televisión al pasar de los años. Desde ese discurso vertical que, supuestamente, era dueño impenetrable de la verdad y decía nada más que la verdad (“*televisión altar [sic.]*”); pasando por aquel que construía un discurso de identificación o “*espejo [sic.]*” con el espectador y todo lo que conlleva su realidad (“*televisión ventana [sic.]*”); hasta llegar al discurso en el cual el espectador se convierte en el protagonista y convive con el espectáculo y los concursos donde lo extraordinario y lo íntimo se transformaron en ordinario y exhibicionista (“*televisión ranura*” - “*televisión basura*” [sic.]) (Gordillo, 2009, pp: 22-24).

2.3.1. Tipos de estudio

Como se mencionó anteriormente, la televisión tiene varios tipos de discursos por lo que adopta un carácter “complejo y diverso”. Es por eso que Jesús García Giménez señala diferentes tipos de estudio de la Narrativa Audiovisual (en Gordillo, 2009, pp. 25-27):

1. “Morfología televisiva”: Se enfoca en describir los elementos regulares en los relatos. En la morfología narrativa se encuentra tanto la expresión y todas las unidades que la componen en imagen y sonido, como también el contenido y sus elementos narrativos; por ejemplo, los personajes y escenarios.
2. “Sintaxis televisiva”: Esta “analiza la composición de un relato (...) el diseño formal de su organización expresiva y la disposición estructural de sus componentes”.
3. “Semántica televisiva”: Estudia “los componentes y de una historia narrativa en relación a sus referentes”, Lo más importante para este tipo de análisis son “los argumentos”, “los lugares comunes” o tipos y las alteraciones en los “temas clásicos”.

4. “Analítica televisiva”: Su fin es identificar las unidades mínimas del sistema en un texto narrativo y su proceso. Además, hace una reflexión sobre la interacción y el comportamiento funcional del texto. Existen dos tipos de análisis que, prácticamente, descomponen y recomponen un programa de televisión: descripción, que reconoce los elementos que conforman el texto de manera objetiva, e interpretación, la cual comprende el sentido del texto de manera profunda y subjetiva.
5. “Creatividad televisiva”: Trata las ideas que originaron el texto narrativo y la elaboración del guion televisivo como tal.
6. “Taxonomía televisiva”: Ayuda a clasificar y determinar “las categorías a partir de diferenciación de géneros, de estrategias narrativas o de temáticas”.
7. “Pragmática televisiva”: “Se ocupa de la configuración y comunicación del discurso en cuanto fenómeno interactivo”. Consecuentemente, este estudio encierra el resultado que ha tenido el texto, su impacto y efecto hacia el espectador y su entorno social e ideológico.

2.3.2. Historia y Discurso

Según Inmaculada Gordillo, hay componentes de la narración televisiva que deben ser explicados y diferenciados entre sí antes de hacer cualquier análisis: historia, discurso y diégesis. Los dos primeros términos suelen ser confundidos, pero son distintos y, a la vez, tienen una relación de dependencia. Se distinguen por su metodología, “puesto que son dos partes consustanciales e indivisibles del fenómeno narrativo”. Puede que haya una idea de una historia; sin embargo, esta no puede “materializarse” o existir si no es en un discurso. A su vez, el discurso no podría existir por sí mismo porque necesita de una historia para tener un fin; solo “puede organizarse” dentro del desarrollo “de una historia” (Gordillo, 2009, p. 42).

La autora también añade que la historia encierra “contenidos de cualquier programa narrativo” porque atañe a personajes y sucesos. Inclusive, Gordillo define a la historia como “el conjunto de acontecimientos que conforman la acción narrativa, lo que implica un proceso de selección (...) y de organización argumental”. En cambio, el discurso narrativo, también conocido como relato, “sería la expresión y el modo a través del cual se comunica un argumento”. Además, Gordillo acota que, así mismo, este compromete “los procesos de selección en relación a los códigos televisivos” y “una disposición secuencial

donde se organizan los mecanismos de la historia en una determinada composición sintáctica y lingüística” (2009, pp. 42-43)

2.3.3. Diégesis

En el caso de la diégesis televisiva, el origen de su concepto se desprende de la Narrativa Fílmica y que pertenece “al ámbito de los contenidos” según Étienne Souriau, quien contraponía este concepto, universo diegético, con el del universo de la pantalla, el cual se vincula con “el terreno de los significantes” (en Gordillo, 2009, p. 43). Así también, la Real Academia Española²² define a la diégesis como un “desarrollo narrativo de los hechos”. Inmaculada Gordillo determina que la diégesis, según los parámetros de la Teoría Narrativa Audiovisual, es como:

[C]ada uno de los universos globales -con su específica disposición espacio-temporal- que una historia desarrolla. La organización de un mundo donde determinados personajes, situados en unos espacios concretos, protagonizando acontecimientos y sufriendo transformaciones en un desarrollo temporal fijado, y regido por unas determinadas reglas, marca los límites de cada diégesis desplegada dentro de un determinado discurso (2009, p. 43).

En otras palabras, las diégesis son cajas dispersas que pueden converger y formar un conjunto de cajas organizadas según el objetivo preconcebido y que, al final, compondrán un solo ente. Cabe resaltar que la diégesis contiene un significado independiente y responde a una coherencia interna. Esto determina la posibilidad de convivencia con otras diégesis, es decir, que según sus características que la definen se podría aliar con otras que compartan esta característica. Si no es ese el caso, se dará el efecto contrario (Gordillo, 2009, p. 43).

A continuación de esta explicación, Inmaculada Gordillo introduce el concepto de “modelo de mundo”, la cual hace referencia a una “realidad global”, formada por espacio-tiempo, personajes y sucesos, “y las relaciones que median entre el mundo efectivo y los mundos alternativos”. Al igual que la diégesis, el modelo de mundo cumple una cierta coherencia interna específica. A su vez, la noción de este tipo de realidad “pertenece al campo de la semántica narrativa”, puesto que contiene un discurso que está conectado con el “mundo representado en él” (Gordillo, 2009, p. 44).

En la televisión hay tres tipos de modelo de mundo que, naturalmente, se diferencian entre sí por el tipo de realidad que se quiere representar mediante un determinado relato. El

²² www.rae.es, <http://dle.rae.es/?id=Di40J7Q>

primero es el de “*realidad efectiva [sic.]*” cuyo contenido “puede ser verificado empíricamente”. Por ejemplo, los programas informativos como documentales, noticieros y reportajes delatan un discurso de “carácter histórico, periodístico o científico”. El segundo es el modelo de mundo “*ficcional [sic.]*” que tiene un relato semejante a la realidad que experimentamos, pero es ficcional “porque implica la creación de mundos (...) alternativos al mundo de la realidad”, y que no pueden ser comprobados; como series de acción, drama, comedia, etc.. Por último, el tercero es el “*ficcional no verosímil [sic.]*” que sale de toda concepción de una realidad conocida y fáctica. Los representantes de este tipo de discurso son los dibujos animados y productos audiovisuales de ciencia ficción. En lo que respecta a la televisión suelen darse casos híbridos que rompen con modelos y diégesis para formar unos nuevos (Gordillo, 2009, p. 44).

2.3.4. Segmentación del discurso

Como parte del estudio de la narrativa televisiva y el discurso televisivo, Gordillo introduce la segmentación del discurso televisivo porque “es una de las operaciones básicas en el análisis textual”. Según la autora, la segmentación radica en “dividir la totalidad del relato en unidades aislables con distintos niveles de significado”. Además, la autora añade que para que el análisis televisivo responda con éxito se debe fragmentar, primeramente, “en unidades textuales más maleables en una operación consistente en individualizar fragmentos” (Gordillo, 2009, p. 45).

Para dividir en unidades específicas, Gordillo señala que la segmentación se da a partir en base al discurso, es decir, dividir este en pequeñas fracciones. La clasificación de estos componentes se deriva según la jerarquía de “las unidades salientes”, las cuales podrán unirse nuevamente para ayudar a un mejor análisis. Estas unidades pueden pertenecer a uno de dos niveles que responden a una determinada expresión sintáctica del texto televisivo: el de mayor rango y el de menor rango. El de mayor rango, respecta a los “episodios, secciones y bloques narrativos”, y que se lo puede apreciar en las series de televisión (Gordillo, 2009, p. 45-46). La autora detalla que el episodio:

[R]epresenta el segmento de mayor entidad de la programación televisiva. Es una unidad que contempla la posibilidad de mostrar distintas diégesis en el interior de un mismo discurso, o bien fragmentos marcadamente separados dentro de una misma historia. Podría definirse como la unidad de segmentación que contiene núcleos narrativos con sentido narrativo parcial (Gordillo, 2009, p. 46).

En el caso de las secciones tienen una “menor autonomía formal, pero con cierta independencia temática” y “poseen la cualidad esencial de no retorno”. En los “programas informativos, *magazines* o los *realities*” se pueden visualizar las secciones. Como última unidad, los bloques narrativos están formados de “conjunto de secuencias relacionadas por el espacio físico o los acontecimientos, por los personajes o la temporalidad”. Estos se distinguen por la manera “no continuada” de desarrollarse y “alternándose con otros bloques narrativos”. Hay series de televisión que se identifican con estas unidades, puesto que las “secuencias recaen en los personajes”; o también *realities* “donde se sigue algún aspecto de la vida de diversos personajes”, porque los bloques están hechos según “secciones temáticas que generan cada uno de los protagonistas” (Gordillo, 2009, p. 46).

En contraste, la segmentación de menor rango encierra a las “secuencias, escenas y planos”. Gordillo aclara que la secuencia suele ser una unidad “mucho más breve” porque “[a]barca una acción compleja y única, con o sin unidad de lugar, por lo que en ella se plantea, se desarrolla y concluye una acción dramática” sin tener que estar dictaminada por una continuidad sólida no fragmentada; hasta “[p]osee un contenido autónomo” que “aparece marcado por mecanismos formales de puntuación” (Gordillo, 2009, p. 47).

Las escenas, en cambio, “debe respetar las unidades de lugar, tiempo y acción”, incluso no puede responder a un “sentido diegético completo” y, por ende, no puede ser “autónomo”. Es por eso que las escenas tienen que trabajar en conjunto para formar una secuencia. Finalmente, los planos “son fragmentos grabados en continuidad” hechas en diferentes posiciones, pero no poseen ninguna “autonomía”, a menos que sea “un plano en secuencia”. Como los planos son unidades mínimas y breves que representan el núcleo de las escenas, sirven para producir *spots* publicitarios debido a la necesidad de transmitir un mensaje de manera concisa, clara y rápida (Gordillo, 2009, p. 47-48).

2.3.5. Configuración Sintáctica

Después de detallar la segmentación del discurso televisivo, Inmaculada Gordillo presenta las configuraciones sintácticas, relativas a la sintaxis narrativa y divididas en varias “posibilidades” que el lenguaje televisivo puede construir una variedad de discursos y con estructuras “sintácticas de diferentes índoles” (Gordillo, 2009, p. 48).

La primera posibilidad es la “composición tradicional” que se fundamenta en la “configuración de un relato articulado en torno a una diégesis, cronológicamente lineal,

susceptible de ser dividido en tres partes o actos”. Aquellos actos son los ya conocidos y explicados en el pasaje anterior acerca de la adaptación: el primer, segundo y tercer acto; es decir el inicio o planteamiento, el nudo o desarrollo, y el desenlace de un historia o relato (Gordillo, 2009, p. 48-49).

La siguiente posibilidad es sobre los “[m]odelos según la composición diegética” que se rige por el grado de complejidad de “los componentes diegéticos dentro de un relato”, ya sea este mayor o menor. Por ejemplo, el más simple es por su composición de “una sola diégesis” es el de la composición tradicional, puesto que no tiene ningún elemento que rompa la diégesis unitaria para fragmentarse “en diversos bloques narrativos”. Los demás modelos se guían “por un complejo entramado de pequeños microtextos que constituyen historias atómicas”. Es probable que estas historias tengan “más o menos independencia”, pero todo depende de “las unidades de segmentación de rango mayor” (Gordillo, 2009, p. 49). De esta manera, Gordillo define que:

Si su independencia del resto de historias no es total, las historias atómicas se constituyen a partir de episodios, secciones o bloques narrativos. Si mantienen modelos de mundo diferentes, con incoherencias internas que llevan a hablar de autonomía relativa o independencia total, en su composición incluirán diversas diégesis que se pueden articular de distintos modos dentro de un discurso (2009, p. 49).

De esta manera los distintos y posibles modelos estructurales de historias atómicas se clasifican de la siguiente forma (Gordillo, 2009, pp. 50-52):

1. “Historias atómicas independientes”: estas tienen en común un componente narrativo como el género, la temática o el espacio. Como su nombre lo dictamina, las historias tienen que desarrollarse de principio a fin para dar comienzo a una siguiente. Los programas de televisión como *La hora de Alfred Hitchcock* (1962-1965), *The Twilight Zone* (1959-1964) o *Tales from the Crypt* (1989-1996) son parte de esta sección.
2. “Historias atómicas relacionadas o enlazadas”: los fragmentos que conforman un discurso se agrupan según su contenido o “dispositivos puramente formales” que suelen tener compatibilidad.
 - a. “Historias atómicas relacionadas por coordinación”: es cuando más de una historia atómica conforman un mismo “discurso televisivo situándose dentro del mismo nivel de ficcionalidad y con idéntico grado de importancia”. Series de televisión que se componen por episodios que tienen como base un “bloque

narrativo de significado relacionado con los demás episodios de forma coordinada”, pero ninguno es más importante que otro ni tampoco totalmente independiente; aunque se pueden ver estos episodios en distinto orden. Esto se debe a que no existe un “dispositivo diegético” que mantenga una línea del tiempo. El programa británico *Mr. Bean* (1990-1995) encaja en esta sección.

b. “Historias atómicas relacionadas por subordinación”: varias tramas se pueden sujetar a una sola trama que dispone de una estructura “donde las unidades satélites dependen de un núcleo central”. Este suele ser solo un instrumento para que las demás tramas se desarrollen “de forma contextualizada”, incluso para que emerjan otras secciones estructurales. En algunas series, la historia tiene forma gracias a “construcciones basadas en *flashbacks*”.

c. “Historias atómicas organizadas en torno a un eje”: trata sobre la conformación de más de una historia atómica que goza de independencia notable, pero se conectan mediante un elemento, “extradiegético o intradiegético”. Este elemento funciona también como eje narrativo que sostiene la relación entre “historias atómicas”. Este eje puede representarse con un personaje constante que enlaza los microtextos, como los dibujos animados de *Bugs Bunny*. O también un presentador en programas de concursos y *talk shows*.

d. “Historias atómicas relacionadas en abismo”: En algunas producciones audiovisuales, “una diégesis se desarrolla en el interior de otra con diferente nivel de ficcionalización”. Es decir, se presentan escenas que encarnan otro tipo de expresión artística para representar una escena en particular o narrar un suceso en el relato. Por ejemplo, en el cine se puede dar manifestaciones teatrales, tal es el ejemplo de la película inglesa *Bronson* (2009).

e. “Historias atómicas simétricas o estructura espejular”: la mezcla de diégesis o micro historias que convergen en una sola narración tiene origen en los relatos épicos, donde el héroe, como una “especie de itinerario”, tiene que sobrepasar travesías, retos y etapas que primero empeoran y luego mejoran para el destino del héroe. En ciertos episodios de algunas series de acción o dibujos animados (también *animés*), o en concursos se puede identificar esta clasificación de historias atómicas en particular.

La última posibilidad de configuración sintáctica es la de “modelos según la composición temporal”. Sus subdivisiones se derivan de la “disposición temporal del discurso y la lógica del tiempo de la historia” (Gordillo, 2009, pp. 53-55):

1. “Composición cronológica lineal”: es cuando los sucesos o acontecimientos siguen un orden fijo, “sin analepsis o prolepsis que rompan la” estructura “lógica del tiempo”. Gordillo afirma que [s]i el tiempo del discurso sigue la misma dirección que el tiempo de los acontecimientos de la historia, el relato es lineal”. La publicidad y los programas infantiles siguen esta lógica.
2. “Composición cronológica no lineal”: hay un orden nada homogéneo en el relato, porque hay “fracturas” en el tiempo, específicamente en el presente, porque no se muestran “soluciones de continuidad en la lógica temporal de los acontecimientos”. Es por eso que se justifica el uso de *flashbacks* y *flashforwards*. Sin embargo, la historia tiene un orden cronológico porque no se da espacio al “caos temporal”. La serie estadounidense *Lost* (2004-2010) se maneja de esta manera.
 - a. “Comienzo *in media res*” [sic.]: cuando el relato no comienza en el inicio de los acontecimientos, sino en el medio. Desde ese punto se cuenta “los sucesos”.
 - b. “Composición circular”: sucede cuando “el momento temporal de llegada es idéntico al de origen”. A través de una “organización temporal desestructurada” de prolepsis y analépsis se puede desarrollar la narración.
 - c. “Composición cíclica”: cuando la secuencia de acontecimientos cumple un orden que hace surgir “paralelismos semejantes a ciclos temporales” que, como consecuencia, fija un final algo similar. La serie estadounidense *House* (2004-2012) representa esta composición.
3. “Composición acronológica”: “[e]l discurso muestra una historia en la que se establecen rupturas en la sucesión lógica y cronológica de los acontecimientos”. Los videoclips suelen estar conformados según composición.

2.3.6. Personajes

Como una manera de complementar los conceptos de cómo producir una adaptación, es necesario dar paso a una de las categorías narrativas en televisión dentro del análisis del discurso televisivo y la teoría narrativa: los personajes. Inmaculada Gordillo, en su libro *Manual de narrativa televisiva*, explica que hay tres criterios para definir un elemento de

una narración como un personaje. El primer criterio es el “anagráfico” el cual señala que cuando un elemento tiene nombre suele ser un personaje. El segundo criterio es el de “relevancia” que resalta el hecho que los personajes son aquellos entes que explican la historia. Como último criterio, el de “focalización” el cual recalca que mientras más interviene un elemento para el desarrollo de una historia, tienen “más posibilidades de ser personaje” (Gordillo, 2009, p. 65).

Ahora que se tiene claro de qué manera un elemento puede llegar a ser un personaje, Mieke Bal (1985) define y asevera que “[l]os personajes (...) son agentes que llevan a cabo acciones” (en Gordillo, 2009, p. 66). A continuación, Gordillo complementa esta definición de la siguiente manera:

[Y] que constituyen como un paradigma de rasgos más o menos estables. Su caracterización puede hacerse de forma directa, por sus rasgos, personalidad, definición de su objetivo, acciones, opiniones del narrador y de otros personajes; o indirecta, por oposición a algunos personajes o identificación con otros (2009, p. 66).

A su vez, Gordillo plantea una clasificación para definir al personaje según niveles de significación que puede poseer dentro de una historia. La autora se fundamenta en las teorías del personaje a partir de diferentes planos de complejidad ideados por Francesco Casetti y Federico Chio (1991), y estos son (en Gordillo, 2009, pp. 66-68):

1. “Nivel fenomenológico: el personaje como persona”. Trata sobre la construcción realista de un personaje visto como persona. De esta manera se le da una personalidad, “entidad de individuo, perfil intelectual, actitudes, comportamientos, gestos, personalidad propia, reacciones, perfil psicológico” y más. Como consecuencia, el nivel de complejidad del personaje se va dando forma porque se lo considera no solo una “unidad de acción”, sino también una “unidad de psicología” y “comportamiento”. Es por eso que según su construcción existen (Gordillo, 2009, p. 66):
 - 1.1. El “personaje plano” que es “simple y unidimensional”.
 - 1.2. El “personaje redondo” que se diferencia del anterior por ser “complejo y variado”.
 - 1.3. El “personaje lineal” el cual se caracteriza por ser “uniforme y sin contradicciones”.

- 1.4. El “personaje contrastado que se contrapone con el anterior por ser “inestable y contradictorio”.
- 1.5. El “personaje estático” cuya entidad es “estable y constante”.
- 1.6. El “personaje dinámico”, que se contrasta con el previo, está “en constante evolución”.
2. “Nivel formal: el personaje como rol”. Es cuando el personaje es visto desde la mirada del “*tipo* [sic.] o estereotipo” y es considerado como un “elemento codificado (...) un rol que sostiene la narración, con una ubicación jerárquica en el desarrollo de la historia (protagonista o secundario) y relaciones con otros personajes (activos, influyentes)”. Este nivel se enfoca en los “géneros de gestos” que adopta, las acciones y comportamientos que realice el personaje. Ya que el punto clave de este nivel son los roles que los personajes pueden ejercer, Gordillo hace un listado de los estos según su rol (2009, pp. 66-67):
- 2.2. El “personaje activo”, el cual cumple el papel de “fuente directa de la acción y opera en primera persona”.
- 2.3. El “personaje pasivo” que es contrario al primero porque es “objeto de las iniciativas de otros” y suele ser como “terminal de la acción” más no un origen de esta.
- 2.4. El “personaje influenciador” cuyo rol es conocido por ser el “provocador de acciones”.
- 2.5. El “personaje autónomo” que contrasta con el rol del anterior porque este “actúa sin causas ni mediaciones”.
- 2.6. El “personaje modificador” es quien “opera activamente en la narración”.
- 2.7. El “personaje conservador” cuyo papel, contrario a del anterior, es el de mantener el “equilibrio de las situaciones”, o el de restaurar el “orden amenazado” en la narración.
- 2.8. El “personaje protagonista” es conocido por sostener “la orientación del relato”.
- 2.9. El “personaje antagonista” quien se contrapone al anterior porque trata de conducir la “orientación” del relato “exactamente” a la inversa.

3. “Nivel abstracto: el personaje como actante”. En este caso el personaje es tomado en cuenta “a partir del lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que” el relato no se detenga. Además, según Alirdas Greimas (1970 y 1983) el personaje llega a ser un “actante”. Gordillo añade que el actante es una “categoría general” que cualquiera o lo que sea puede ocuparlo. Según la autora, un actante es un tipo de “personaje que posee una función determinada por la intención que el personaje manifieste”. Existen tres pares de actantes que comparten relación entre todos, los cuales Greimas los establece de la siguiente manera (en Gordillo, 2009, pp. 67-68):

3.3. “[O]beto y sujeto”: El primero es el fin que el segundo “persigue” y quiere obtener. También el sujeto “actúa sobre el objeto y sobre el mundo que lo rodea en cuatro momentos”.

- a. “*Performance*” [sic.]: en la travesía el sujeto supera todos los obstáculos, cambios y pruebas que puedan aparecer con el único e inmutable propósito de llegar a su objetivo.
- b. “Competencia”: el sujeto es capaz de hacer muchas acciones. Durante “su camino hacia el objeto el sujeto sabe hacer, puede hacer, quiere hacer y debe hacer”.
- c. “Mandato”: es cuando alguien más propone, motiva, ordena o invita al sujeto de ir hacia el objeto.
- d. “Sanción”: es la consecuencia de la actuación del sujeto. Esta puede ser una “retribución-recompensa o a veces un castigo-punición”.

En el caso del objeto es “el punto de influencia de la acción del sujeto”, el cual también “[r]epresenta” las siguientes dimensiones (Gordillo, 2009, p. 68):

- a. “[D]eseo: representa aquello hacia lo que hay que moverse”.
- b. “[M]anipulación: representa aquello sobre lo que hay que actuar”.

Además, existen varias clases de objetos (Gordillo, 2009, p. 68):

- a. El “instrumental”: cuando el sujeto lo usa “para llegar a otra cosa”.
- b. El “final”: su existencia total es lo único que el sujeto quiere obtener.
- c. El “neutro”: puede servir en “utilizaciones distintas”.
- d. El de “valor”: tiene un solo “uso” específico.

3.4. “[D]estinador y destinatario”: el primero es la razón de ser del objeto porque “proporciona al sujeto un adiestramiento, una persuasión”. En cambio, el segundo recibe todo lo que tenga que ver con el objeto, sus beneficios o consecuencias. Pero también el “sujeto puede ser el destinatario”.

3.5. “[A]yudante y oponente”: el sujeto puede obtener facilidades para conseguir el objeto través del primero; mientras que el segundo obstaculiza y se interpone en contra del sujeto, ya sea porque también desea el mismo objeto o por alguna otra razón.

Pero la existencia y desarrollo de los personajes dependen de otros elementos de la narrativa televisiva: “la motivación”, las “[a]cciones y transformaciones” (Galán & Herrero, 2012, p. 95) (Gordillo, 2009, pp. 68).

El primero, según Francia y Mata (1992), “es un conjunto de factores dinámicos que determinan el comportamiento del individuo”. En otras palabras, existen motivos, causas o razones que impulsan al personaje a actuar; el querer obtenerlos o cumplirlos es la motivación (en Galán & Herrero, 2012, p. 95). Según Elena Galán y Begoña Herrero, hay cuatro deseos o motivos “básicos en el ser humano que le conducen a la acción”: seguridad (material o inmaterial), nuevas experiencias (que incluyen experiencias, relaciones, lugares, roles, situaciones, etc.), reconocimiento (se aplica para un personaje o para un grupo) y respuesta afectiva (ser apreciado por lo que es y no por lo superfluo). Es necesario tomar en cuenta que los motivos no son lo mismo que el objetivo que tiene un personaje dentro de una historia, ya que cuando este lo cumple el relato llega a su clímax (Galán & Herrero, 2012, p. 96).

El segundo elemento, la acción, que nace de la motivación, es “aquello que el personaje hace para lograr su objetivo”. Al actuar, el personaje se manifiesta como el ser que es en la historia. Como diría Field (1984) “el personaje es lo que hace” ya que todo lo demás que no vemos de él, como su interior, su pasado, su carácter y más, lo suponemos (en Galán & Herrero, 2012, p. 96). No obstante, los “factores constituyentes [del personaje] se construyen alrededor de la acción: aspectos externos (...) y aspectos internos” (Swain, 1976, en Galán & Herrero, 2012, p. 96).

El tercer elemento, la transformación, llega a ser tan importante como los anteriores. Tal como una fila de fichas de dominó, las acciones desembocan en consecuencias, y estas llegan a afectar al personaje porque, “el universo de motivaciones y las causas y efectos

[lo] conducen a ser lo que es” (Egri, 1946, en Galán y Herrero, 2012, p. 96). También, Inmaculada Gordillo se refiere a su relevancia así:

Uno de los principales ejes del relato, junto con el del actuar, es el del suceder, que corresponde al de los acontecimientos que llevan a cabo o afectan a los personajes. Este eje se ve reforzado por el del cambio, es decir, las transformaciones operadas a partir de la concatenación de esos acontecimientos para que el relato evolucione (2009, p. 68).

2.3.7. Acciones de los personajes

Ahora que se puede percibir la trascendencia de estas nuevas categorías narrativas, es imprescindible tener claro qué son los sucesos y las acciones. Según Gordillo, los sucesos son “hechos causados por un factor atmosférico, ambiental, natural”; mientras que las acciones son “acontecimientos realizados por un personaje”. En este postulado, solo las acciones se identificarán por separado de la misma manera como se hizo anteriormente con los personajes, a través del nivel fenomenológico, formal y abstracto (Gordillo, 2009, pp. 68-71).

1. “Nivel fenomenológico: comportamientos y cambios”: los comportamientos suelen surgir de “una fuente concreta y precisa, inscrita en unas circunstancias determinadas”. Inclusive llegan a afectar de dos formas al relato a manera de “transformaciones”. El primero sucede cuando el “personaje puede ser motor, causa, impulsor o víctima del cambio, manifestando transformaciones de carácter, de actitud, individuales o grupales, explícitos o implícitos, etc.”. El segundo, desde la mirada de la “acción”, ocurre cuando “se pueden revelar cambios lineales o quebrados, efectivos o aparentes, casuales o causales, etc.”.
2. “Nivel formal: funciones y procesos”: las acciones y las transformaciones son analizadas como “elementos codificados o formas recurrentes”. La función se encuentra dentro del territorio de las acciones y es “definida como una forma singular de una clase de acontecimientos general”, y las funciones son acciones estandarizadas. Vladimir Propp (1928), es quien enlistó y determinó las funciones principales (en Gordillo, 2009, pp. 69-70):
 - a. “Privación”: sucede al inicio del relato al momento en que surge “una sustracción” de algo muy apreciado.

- b. “Alejamiento”: es un tipo de “[a]cción que significa una pérdida y también (...) la búsqueda de una solución. De esta se derivan otras “subclases de funciones: repudio, separación y ocultamiento”.
 - c. “Viaje”: o puede darse de manera física, yendo de un lado a otro; o de manera mental por medio de una introspección o “trayecto psicológico”. En ambas se aparece una sucesión organizada de etapas. El viaje encierra “subclases de acciones” “partida, búsqueda, investigación, etc.”.
 - d. “Prohibición”: es cuando el personaje tiene barreras que no pueden ser superarlas. Ante estos límites, el personaje puede responder de dos maneras: o las respeta o las quebranta.
 - e. “Obligación”: ante esto el personaje tiene que “asumir” lo que sea. Sin embargo, este puede reaccionar de dos maneras: o cumple lo designado o lo evade.
 - f. “Prueba”: en todo relato en donde hay héroes, la prueba es una función primordial, puesto que es un “obstáculo” que el personaje tiene que superarlo. Como consecuencia puede emerger dos acciones más a manera de complementación: “la victoria del héroe y la derrota del villano” o viceversa.
 - g. “Reparación de la falta”: esto ocurre cuando el personaje obtiene lo deseado; o sea, tiene éxito, y consigue restablecer el equilibrio del relato y “recuperar lo perdido”.
 - h. “Retorno”: después de reparar la falta, el personaje vuelve al sitio, “físico o mental”, de donde partió.
 - i. “Celebración”: el personaje, debido a su triunfo, es recompensado y reconocido como victorioso.
3. “Nivel abstracto: actos y variaciones estructurales”: en este nivel se ven reflejadas las “relaciones entre actantes y funciones” a causa de los actos. Los relatos se pueden desarrollar a partir de cinco actos:
- 3.1. “Punto de partida. Situación de equilibrio”.
 - 3.2. “Perturbación o elemento que desestabiliza ese equilibrio”.
 - 3.3. “Complicación de la situación a partir de la perturbación. Lucha contra el desequilibrio a partir de una fuerza que va en dirección opuesta”.

3.4. “Resolución: se soluciona la perturbación y sus consecuencias”.

3.5. “Punto de llegada: se establece un nuevo equilibrio, donde ha cambiado algo. Nunca coincidirá con el equilibrio del principio”.

En contraste, las transformaciones dan paso a “las variaciones estructurales, u operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato”. A continuación, se despliegan las principales “operaciones activadas” (Gordillo, 2009, p. 70):

a. “Saturación”: es cuando la “situación de llegada” es prevista como la obvia y lógica conclusión, porque los “elementos” de la “situación inicial” lo predicen.

b. “Inversión”: es una variación opuesta a la anterior, ya que la “situación inicial se convierte al final de la narración en lo contrario”.

c. “Sustitución”: se da cuando ambas situaciones, del principio y del fin, no tienen ninguna relación; no hay predicción ni “trastornos, sino una variación total”.

d. “Suspensión”: esto sucede cuando no se halla la resolución total del “situación de partida” en el “estadio de llegada” y está abierta la posibilidad de cualquier tipo de final.

e. “Estancamiento”: es cuando no varían los “datos iniciales” y solo se dan “leves modificaciones”.

2.3.8. El Género y el Hipergénero

Después de detallar los anteriores conceptos acerca de los personajes, sus funciones y acciones que ejercen y transformaciones que experimentan, dentro de la narrativa televisiva, es preciso no olvidar una categoría primordial que servirá como punto de arranque para el análisis propuesto en esta disertación: el género.

Inmaculada Gordillo afirma que el género encierra todo aquello relacionado con “estilo, elementos de contenido, pactos comunicativos entre emisor y receptor, la noción de reconocimiento y la creación de expectativas” (2009, p. 103). Además, es importante tomar en cuenta el género o los géneros por la siguiente definición:

[S]on categorías de clasificación que permiten organizar las narraciones a partir de una serie de convenciones, criterios o normas. Estos elementos van a marcar semejanzas y diferencias que permitirán agrupar los textos analizados dentro de categorías diferentes, separados por mecanismo de coherencia textual. (...) las características y las pautas que marcarán las diferencias entre los géneros afectarán a distintos niveles dentro del discurso (Gordillo, 2009, p. 103).

Desde la “Teoría Narrativa” el concepto de género pertenece al “estudio” de la “Taxonomía Narrativa” (la cual se vincula con la perspectiva de investigación “Taxonomía televisiva” mencionada previamente) que “establece desde las tipologías correspondientes a cada modo de representación hasta los tipos de textos que las integran” (Gordillo, 2009, p. 103).

Cada producto televisivo tiene su respectivo discurso e historia que pertenecen a un género en particular y son conducidos según los parámetros y condiciones de este. Según Inmaculada Gordillo estas características de seguimiento son catalogadas como elementos, que están descritos por la autora como: semánticos o de temas, sintácticos o de escritura y morfológicos o de estilo. El primero está relacionado con los “elementos referenciales” de la “historia”. El segundo está vinculado con la “configuración y arquitectura” del “discurso”. El tercero, en cambio, es todo lo relativo con las “elecciones de las unidades y los recursos formales” del “discurso” (Gordillo, 2009, p. 103).

Estas regulaciones hacia los productos televisivos no son lo único que configuran la existencia de los géneros; el contexto comunicativo también toma gran partida. Mauro Wolf (1984) asevera que “los géneros son, ante todo, modos de comunicación culturalmente establecidos, reconocibles dentro de determinadas comunidades sociales, lo que implica consecuencias para todos los componentes de la comunicación”. Según Wolf hay cuatro puntos de vista en cómo apreciar los efectos comunicacionales de los géneros: a partir de la producción, de la recepción, de la formación de la estructura semántica del mensaje, y de la comercialización y programación del producto televisivo (en Gordillo, 2009, p. 104).

A manera de un sistema, los componentes de la comunicación funcionan como un ciclo. Primero, el sistema de reglas de la producción televisiva establece “un conjunto de procedimientos repetidos para construir los discursos, unas normas de coherencia textual que sirven de modelo convencional para elaborar discursos adscritos a un género determinado”. Luego, los televidentes receptan el producto. Es ahí cuando se analiza y se obtienen condiciones de interpretación; por ejemplo, “el reconocimiento, la previsibilidad,

la competencia textual y la creación de expectativas”. Consecuentemente, se coincide en un “pacto comunicativo”, en el cual “el género va a indicar al espectador qué tipo de actitud tomar ante el discurso”. Después de tener los resultados acerca de los televidentes, “se organiza el mensaje narrativo dentro de un determinado paradigma genérico”. Finalmente, se comercializa y se programa el “producto televisivo” clasificado dentro de un género que determina las características del discurso. De esta manera se reconoce y se diferencia el contenido para su “distribución, ubicación y exhibición” posterior (Wolf, 1984, en Gordillo, 2009, p. 104).

A pesar de que este ciclo sistemático aparenta ser estático, en realidad es muy dinámico, puesto que los cambios culturales son inevitables y, por ende, también los procesos comunicativos ya que forman parte de estos de manera dependiente (Gordillo, 2009, p. 104).

Inmaculada Gordillo asegura que los géneros están estrechamente vinculados con la cultura popular, como la literatura, el cine, la radio, etc.. Además, la autora prosigue con esta acotación:

En televisión, los géneros surgen conforme a la naturaleza cultural del medio como productos de la creatividad del ser humano, y se configuran recibiendo la herencia expresiva, semántica e histórica de otros productos mediáticos y artísticos anteriores. Constituyen un pilar fundamental dentro de los estudios de narrativa, ya que tanto los elementos de contenido como los formales de los programas se ven fuertemente influidos por las características del género al que se adscriben (Gordillo, 2009, p. 105).

Las características de los otros medios de comunicación que más se destacan y que se las consideran “constantes” han sido adaptadas para que sean parte de la “naturaleza” del “discurso televisivo”. Según Inmaculada Gordillo, los géneros han surgido según las etapas de progreso de la televisión desde que nació como medio de comunicación de masas. La primera etapa es la “paleotelevisión” en donde se encuentran los géneros narrativos tradicionales: “ficcional”, “informativo”, “entretenimiento” y “publicidad”. La segunda etapa es la “neotelevisión” en la cual se mantienen los anteriores géneros, pero se suma uno más, el “docudramático”, que es el resultado de la mezcla del ficcional y el informativo. La última etapa, hasta ahora, es la “hipertelevisión”. En esta, hay una consolidación de los anteriores géneros que llegan a ser nombrados “hipergéneros” puesto que despliegan ramificaciones de subgéneros “a partir de fórmulas de hibridación” (Gordillo, 2009, pp. 106- 107).

Ahora que ya se comprende el concepto de género, es preciso explicar los formatos y los programas. El género se “manifiesta” a través de los formatos y estos se “materializan en programas concretos” (Gordillo, 2009, p. 108). Mariano Cebrián (2004) descifra el concepto de formato de la siguiente manera.

El formato consiste en la creación de una idea compleja en todos sus componentes, a partir de la configuración y organización de los contenidos de un programa, la puesta en escena, los elementos narrativos y enunciativos, el perfil de los participantes de manera flexible para su adaptación a diversas situaciones, territorios y culturas sin perder sus peculiaridades esenciales (en Gordillo, 2009, p. 108).

Podemos visualizar la composición existencial del género-formato-programa con una metáfora: los juegos. Hay muchos tipos de juegos, unos son de actividad física, otros de habilidad mental y los demás de motricidad fina. El nombre del juego, por ejemplo, ajedrez, es el nombre del programa. Este tiene reglas, el tablero y las fichas para que funcione el juego; lo podemos relacionar con el formato. El tipo de juego, que es de estrategia y habilidad mental, es lo que podemos compararlo con el género. Pero el ajedrez no es el único juego de esta clase, existe el juego de damas chinas que tiene sus propias reglas; sin embargo, se juega de manera similar: con estrategias.

Según Inmaculada Gordillo, la lista de los formatos es mucho más “dinámica y abierta” en comparación a los géneros o *hipergéneros*. De manera muy sucinta, la autora presenta el listado de los *hipergéneros* y sus formatos respectivos (Gordillo, 2009, pp. 108-109).

- “[H]ipergénero ficcional” contiene formatos como “telenovelas”, “*soap opera*” “series dramáticas”, “de acción” de comedias, “*sketches*”, “telefilmes o *TV-movies*”, “dibujos animados”, etc..
- “[H]ipergénero informativo” encierra formatos como “telediarios, los informativos temáticos”, “documentales”, “reportajes”, “entrevistas”, “debates” y más.
- “[H]ipergénero publicitario” tiene formatos como “anuncios”, “promociones y autopromociones” “publirreportajes” y “televentas”.
- “[H]ipergénero de entretenimiento y variedades” en donde se encuentran formatos como “musicales, los *shows* de variedades, los espacios religiosos, las retransmisiones deportivas”, “conciertos, los *magazines*...”.
- “[H]ipergénero docudramático” el cual abarca los formatos como “*reality show* de convivencia, el de superación y el de supervivencia, los *talk shows*, el *coaching show* y el *celebrity show*”.

Por razones que demandan esta disertación, se enfocará directamente hacia el *hipergénero* de ficción, puesto que el objeto de estudio calza en esta categoría. Por lo tanto, se omitirá la explicación de los *hipergéneros* restantes.

El género ficcional posee un discurso caracterizado “por referirse a hechos inventados, no sucedidos realmente”. Sus formatos suelen estar definidos por parámetros “semánticos, expresivos, sintácticos” y de contexto y “paratexto”; inclusive el “contenido” de estos “no tienen por qué tener un correlato con el mundo real, aunque puede estar inspirado en algún suceso ocurrido verdaderamente, o en situaciones de vida que existen efectivamente” sin tener que “ser fieles a esa realidad, sino de construir universos con sus reglas propias de carácter verosímil o inverosímil”. En este *hipergénero* hay dos clases de programas: el que se hace específicamente para la televisión, y el que es transmitido en este medio pero que originalmente son de otros medios (transmisiones de películas) (Gordillo, 2009, pp. 112-113).

Según Gordillo, hay una forma “tradicional” de clasificar el “género ficcional” que es según el “contenido referencial”, el cual abarca “elementos temáticos”, “el tema” y el “tono” del discurso (2009, p. 113). A continuación, la autora explica la importancia de estos.

Los elementos temáticos han alimentado las distinciones genéricas y han ido consolidando prácticas formales que permiten hablar de grandes formatos dentro de la ficción televisiva, más o menos apegados al realismo, configurando modelos de mundo verosímiles o inverosímiles. Y el tema está fuertemente relacionado con el tono y el tratamiento. El tono consiste en el mayor o menor ajuste del discurso televisivo a los extremos humor-drama o comedia-tragedia (Gordillo, 2009, p. 113).

Sin embargo, hay otra forma de clasificar las “ficciones televisivas” a través de “la fuente o procedencia de su base argumental”. La autora cita a Concepción Cascajosa (2006) quien hace una diferenciación entre los productos televisivos ficcionales de la siguiente manera (en Gordillo, 2009, pp. 113-114):

- a) “Originales televisivos”: productos audiovisuales originalmente “escritos” para ser producidos y transmitidos en televisión.
- b) “Adaptaciones literarias”: [f]icciones que provienen de la literatura y que fueron recreadas para la televisión.
- c) “Adaptaciones transmediáticas”: “traslaciones de contenidos narrativos a partir de otros medios de comunicación” ya sea “el teatro, el cine, el videojuego, el cómic, la

música, incluso la propia televisión”. De estas adaptaciones se deriva una subdivisión de producciones de ficción.

- El “*remake*” que es la “repetición de los elementos argumentales de un producto ya realizado y explotado comercialmente”. Este puede prescindir de cambios en el espacio o en el tiempo en que la historia es narrada, dando paso a una versión distinta del relato. Uno de los casos acorde a este punto es la serie *Sherlock* (2010 -), en donde el detective Sherlock Holmes y el Doctor Watson, su asistente, viven en Inglaterra del siglo XXI y no en la época victoriana que originalmente Arthur Conan Doyle creó la historia.
- “La continuación” es cuando se da una “[e]xpansión diegética²³ a partir de una obra ficcional ya finalizada”. Pueden darse dos tipos de continuaciones: una “precuela”; o sea un relato con “acontecimientos anteriores” a la historia “original”, y una secuela; es decir una historia con “acciones posteriores” a la historia “original”. La serie estadounidense *Gotham* (2014 -) trata sobre la situación criminal de la ciudad en donde Bruce Wayne o Batman creció después de perder a sus padres. Mientras que la serie animada *The Legend of Korra* (2012-2014) es la continuación de la historia original y también serie animada *Avatar: The Last Airbender* (2005-2008).
- El “*spin-off*” es cuando se deriva una historia aparte de la original, “con autonomía diegética” a partir de “algún personaje” de una serie. Un ejemplo de esto es la serie *Agents of S.H.I.L.D.* (2013-) cuya historia original es la película de Marvel *Avengers* (2012). O también la serie *Better Call Saul* (2015-) que deriva de la serie *Breaking Bad* (2008-2013).
- La “versión animada” suele ser el traspase de los “personajes y situaciones desde series de acción real a ficciones de animación”. Aunque también hay películas que suelen terminar en este tipo de versión; por ejemplo, *Ghost Busters I* (1984) y *II* (1989) y su serie animada *The Real Ghost Busters* (1986-1991).
- La “versión en acción real” es lo opuesto al punto anterior; es decir de serie animada a serie de acción real.

²³ Según la Real Academia Española diegético viene de diégesis que en “una obra literaria, es el desarrollo narrativo de los hechos”. <http://lema.rae.es/drae/?val=diegético>.

El *hipergénero* de la ficción tiene distintas divisiones: “comedia”, “drama”, “aventura” y “acción” y “ciencia ficción”. La comedia televisiva suele mostrar “contextos de la vida cotidiana, sometiendo a los personajes a situaciones que provocan risa del espectador”. En la “comedia de situación” o “*sitcom (situation comedy)*” se puede relatar “diversos temas” y utilizar “diferentes recursos formales”, dando como resultado “heterogéneas variaciones” y, por ende, tipos de comedia. Además, la autora recalca que una serie de comedia puede estar conformada de distintos “tipos de recursos” y no solo represente un *sitcom* sino varios. Los personajes y sus temáticas también definen otras clases de comedias de situación, lo que hace que el listado sea aún más extenso (Gordillo, 2009, pp. 115, 116, 155, 160, 161). Por cuestiones de limitación que define esta disertación, se omitirá la inclusión de este listado de la comedia ficcional.

Por otro lado, el drama contiene principalmente el “desarrollo de temáticas” sobre “las pasiones, los sentimientos y las emociones de los personajes”. Además, tiene subgéneros tales como (Gordillo, 2009, p. 116):

- El “romántico o melodrama”, como las telenovelas mexicanas.
- El “social” que mediante un “tratamiento realista” muestra “conflictos sociales”.
- El “histórico” es una ficción dramática que se desarrolla dentro de “episodios de la historia universal” como la serie *The Tudors* (2007-2010) y *The Borgias* (2011-2013).
- El “profesional” trata de la cotidianidad y la vida privada de un “grupo de profesionales”, como *Grey’s Anatomy* (2005-) y *Mad Men* (2007-2015).
- El “cómic o tragicomedia” que, como su nombre lo dice, tiene ambos elementos ficcionales y, a veces, un toque de acción. Cabe recalcar que la comedia está en un segundo grado. Un ejemplo es la serie *Six Feet Under* (2001-2005) que, a pesar de que tiende hacia el humor negro, forma parte de esta categoría.

En cambio, los subgéneros de la división de aventura y acción, según Gómez Martínez (2006, en Gordillo, 2009, pp. 116-117) son:

- “*Triller*” cuya historia “se narra desde el punto de vista de la víctima”; la serie *The Strain* (2014-) encaja en esta categoría.
- “Gánsters” es la historia relatada desde la posición “de los delincuentes” como *Braking Bad* (2008-2013) y *The Sopranos* (1999-2007).

- “Suspense” se da cuando los datos de un “crimen” se muestran a los protagonistas y al público al mismo tiempo durante el desarrollo de la historia.
- “Intriga” es cuando el televidente tiene más conocimiento sobre la “información narrativa” que el “protagonista quien intenta esclarecer los hechos”; por ejemplo, la serie *Dexter* (2005-2013).
- “Policíaco o detectivesco” tales como *Law & Order: Special Victims Unit* (1999-), *Criminal Minds* (2005-) y todas las variaciones de *C.S.I.: Crime Scene Investigation*.
- “Judicial” como *The Good Wife* (2009-2016) y *Suits* (2011-).
- “Carcelario” tal es la serie *Orange Is The New Black* (2013-) y *Prison Break* (2005-2009).
- “Road movies” cuyo argumento principal es un viaje, lo cual obliga que haya cambios “de escenarios, situaciones y personajes”.

Por último, la ciencia ficción encierra los siguientes subgéneros:

- “Fantástica” el cual se desarrolla “con entornos fantásticos”; como por ejemplo *Once Upon A Time* (2011-).
- “Ciencia ficción” cuya historia tiene “recreaciones a partir de especulaciones científicas”. La serie *Fringe* (2008-2013) y *X-Files* (1993-) son claros casos de este subgénero.
- “Superhéroes” como *Heroes* (2006-2010) y todas las series basadas en superhéroes de cómics.
- “Terror” que presentan “monstruos dentro del mundo real” como *Penny Dreadful* (2014-) y *Stranger Things* (2016-).
- “Catástrofes” cuyas historias plantean una realidad apocalíptica en donde “un grupo de elegidos” suelen comportarse de manera heroica; las series como *Survivors* (2008-) *Revolution* (2012-2014) ejemplifican esta clase de ciencia ficción.

Para estos subgéneros hay una “[t]ipología de los formatos ficcionales” que, gracias a este medio de comunicación, han podido adaptarse a los cambios culturales y sus “nuevas tendencias” (Gordillo, 2009, p. 117-119). Entre estos están:

- “Teleteatro” que está conformado por un “set” de teatro, pero para televisión y es grabado y luego transmitido.

- “Telefilme o *TV-movie*” es una producción exclusiva para televisión, dura tanto como un largometraje, es decir entre “90 y 120 minutos”; pero se diferencia “por el proceso de producción y recepción”. Pueden ser divididos “en dos partes, presentándolas como una miniserie de capítulos y difundiéndolos en jornadas diferentes”. Tres ejemplos de este formato son *The Incredible Hulk Returns* (1988), *The Trial of the Incredible Hulk* (1989) y *The Death of the Incredible Hulk* (1990).
- “Miniserie” es de carácter dramático “con un limitado número de capítulos concebidos con estructura serial”. *Hatfields & McCoys* (2012) y *Taken* (2002) son dos ejemplares de este formato. Según Gordillo, las obras literarias son aptas para este formato.
- “Telenovela” que también está constituido para un estilo “dramático compuesto por un conjunto amplio de capítulos con estructura serial y final cerrado”. Además, solo abarca “una única temporada”. Por ejemplo, *Betty la Fea* (1999-2001), *O Clone* (2001-2002), *Avenida Brasil* (2012), etc..
- “*Soap-opera*”, en cambio, es producida de manera “serial” pero con un “final abierto, con la posibilidad de un número amplio de capítulos organizados en temporadas”. Según Gordillo no hay un final pronosticado, es decir no hay un desenlace (2009, p. 156); como *General Hospital* que aún sigue al aire desde 1963.
- “Telecomedia o comedia de situación” es producida con una “estructura narrativa episódica y un número de personajes fijo y limitado” y su tiempo de duración es de un aproximado de 25 minutos. *Seinfeld* (1989-1998) está hecho según este formato.
- “Series dramáticas” suelen durar entre 25 y hasta 45 minutos, las “estructuras narrativas pueden combinar elementos episódicos y seriales las tramas pueden organizarse a los subgéneros clásicos de aventura o acción (...) y ciencia ficción”. Las series estadounidense *MacGyver* (1958-1992) y *Minority Report* (2015) ejemplifican este tipo de formato.
- “Antología” es una “serie” conformada “por capítulos independientes que no poseen elementos de la historia en común: ni personajes, ni espacio, ni el momento temporal coinciden de una entrega a otra”; la única similitud que tienen

es en la temática. Las series de horror y suspenso suelen ser antologías como *Monsters* (1988-1990) y *Masters of Horror* (2005-2007).

Conforme va pasando el tiempo de la “hipertelevisión”, los géneros presencian cambios como “la ruptura de las fronteras entre” sí y la “hibridación tanto de contenidos como de fórmulas estilísticas”; los “formatos de ficción” son los que más tienden a este efecto. Estos “se multiplican por la combinatoria de elementos que provienen de programas muy diferentes: formatos clásicos ficcionales se combinan con elementos provenientes de la publicidad, del entretenimiento o de lo informativos”. Inclusive, las producciones de cincuenta minutos aproximadamente presentan la mayor cantidad de “hibridación entre líneas argumentales”, puesto que tienen que cubrir todo ese tiempo con “historias más complejas y elaboradas”. Es por eso que en la actualidad podemos notar tantas variaciones de géneros y formatos, gracias a sus “ruptura[s]” y “superposición dentro de un mismo producto” (Gordillo, 2009, pp. 172-173).

Por cuestiones de intereses prioritarios de esta disertación no se va a tomar en cuenta las características de las “[e]strategias de programación”, que encierran todo aquello acerca de la “concepción serial o capitular” que tiene una serie de ficción, como los episodios y el tiempo duración (Gordillo, 2009, p. 151).

2.4. The Walking Dead, la serie de television

The Walking Dead (2010-) es la adaptación audiovisual televisiva de la obra original del mismo nombre. Es producida en Estados Unidos por *American Movie Classics* (AMC), *Circle of Confusion*, *Valhalla Motion Pictures*, *Darkwoods Productions*, *AMC Studios* e *Idiot Box Productions*²⁴. En esta serie de televisión dirigen varios directores, de igual manera, es escrita por más de un guionista; contando al mismo co-creador de la obra original (el cómic) Robert Kirkman. Además, el equipo de productores que tiene *The Walking Dead* también es muy extenso.

²⁴ Internet Movie Data Base. (2016). *The Walking Dead*. [sitio web]. Obtenido de: http://www.imdb.com/title/tt1520211/companycredits?ref_=tt_dt_co



Fig. 5 Una de las varias imágenes publicitarias de la serie.

Fuente: <http://mcfarlane.com/>

En el apartado de anexos²⁵ se encuentran listas que presentan los números de capítulos y los años en que cada director, escritor y productor ha sido parte de la producción de esta adaptación²⁶.

Hasta ahora, el canal estadounidense AMC ha transmitido seis temporadas completas, mientras que la séptima sigue en transcurso. Debido a la aceptación que ha tenido la serie dentro del público espectador, se ha producido un *spin-off*, esta lleva el nombre de *Fear The Walking Dead*; cuya transmisión es dada en el mismo canal (www.amc.com)²⁷.

Mediante este desarrollo de la adaptación audiovisual y la narrativa audiovisual televisiva se dará paso al siguiente y último capítulo de esta disertación: el análisis y la comparación entre el cómic *The Walking Dead* y la serie de televisión del mismo nombre. A continuación, se presentará la aplicación y explicación de la metodología, pero no en su totalidad, puesto que no todo es apto o necesario para el cumplimiento de los objetivos de esta disertación. Es por eso que se seleccionó parte de esta según las características de las dos obras y, conjuntamente, llevar a cabo el estudio de cómo fue hecha la adaptación de un cómic.

²⁵ Tabla #1, #2 y #3.

²⁶ Internet Movie Data Base. (2016). The Walking Dead-Full Credits. [sitio web]. Obtenido en: http://www.imdb.com/title/tt1520211/fullcredits?ref_=tt_cl_sm#cast

²⁷ AMC. (2015). The Walking Dead. [sitio web]. Obtenido en: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead>

CAPÍTULO 3: ANÁLISIS Y CONTRASTACIÓN

Se introdujo los conceptos acerca del lenguaje y narrativa del cómic y su contexto histórico. Luego, se presentó los conceptos sobre el lenguaje audiovisual y su narrativa, al igual que la adaptación, su modo de hacerlo y un breve contexto. Así mismo, se realizó una sucinta contextualización introductoria de ambos objetos de estudio; el cómic y la serie de televisión *The Walking Dead*; los cuales se ubican en sus respectivos capítulos. Ahora, en este último se encuentra el desarrollo del análisis y la contrastación entre la obra original y su adaptación audiovisual. Todo este análisis se realizó mediante las teorías ya explicada anteriormente.

El objeto de estudio fue analizado mediante distintos estudios televisivos, sin embargo, no todos fueron empleados para esta disertación. La semántica televisiva fue descartada, puesto que el fin no es analizar una realidad que se representa tanto en la adaptación, como en la obra original. Es decir que este tipo de estudio no coincide con los objetivos propuestos en esta disertación.

El análisis inició con la taxonomía televisiva para clasificar y delimitar el tipo de género y subcategorías a las cuales esta adaptación pertenece. Se tomó en cuenta como base a la teoría de estudio de la narrativa audiovisual televisiva para luego contrastar los resultados encontrados de la adaptación con los elementos de la historia del cómic.

Visto desde un plano global, *The Walking Dead* fue analizado mediante el estudio del discurso o relato y de la historia en ese orden. El estudio del discurso implicó el uso de la analítica y sintaxis televisivo porque ambos trabajan sobre el relato, ya sea para la identificación y fragmentación de unidades textuales (en el primero) como también para estudiar la composición del relato (en el segundo).

El siguiente paso del análisis de la adaptación requirió de la segmentación del discurso como base del análisis textual. La segmentación, como se definió en el anterior capítulo, divide la totalidad del relato en unidades aislables con distintos niveles de significado. El discurso de *The Walking Dead* está fraccionado en unidades tanto de nivel de mayor rango como de menor rango. Sin embargo, por cuestiones que limita la disertación, el análisis de la serie se realizó a partir de las unidades de nivel de mayor rango, las cuales son los episodios, las secciones y los bloques narrativos. A pesar de que es posible analizar el objeto de estudio desde las primeras fracciones hasta las últimas, se decidió trabajar con

los episodios ya que hicieron del estudio uno menos extenso y una división más práctica y fácil. La configuración sintáctica delimitó cual es la estructura que tiene el discurso de la adaptación dentro del lenguaje televisivo. De manera general, *The Walking Dead* tiene una composición tradicional.

Posteriormente, dos matrices y varias tablas fueron desarrolladas con el propósito de analizar y comparar de manera cuantitativa el discurso y la historia de la serie de televisión y el cómic. Cabe aclarar que el fin de este método cuantificador es guiar el análisis y contrastación de la narrativa de la obra original y la narrativa de su adaptación de forma cualitativa, cuya extensión y relevancia consta de más presencia dentro del desarrollo de esta disertación. Así mismo, se dio paso a la aplicación de la teoría de la adaptación, puesto que aporta con los mismos puntos de referencia del estudio de la historia y del discurso de la narrativa televisiva.

En el análisis y contraste de los personajes en ambas obras se aplicó la teoría de la adaptación y la de la narrativa televisiva. Sin embargo, en ciertos puntos específicos se optó por utilizar solo una teoría puesto que la otra no abarcaba lo suficiente para cumplir con el estudio. La identificación y análisis de personajes, tanto en la adaptación como en el cómic, se realizó mediante los criterios de la narrativa televisiva: anagnóric (cuando el elemento tiene nombre), relevancia (cuando el elemento cuenta la historia) y focalización (cuando más interviene el elemento para el desarrollo de la historia).

El objeto puesto en estudio parte desde el primer capítulo de la primera temporada de la serie televisiva hasta el capítulo décimo sexto de la cuarta temporada. Esto equivale a diez capítulos o volúmenes completos y solo el comienzo del décimo primero de la obra original.

Adaptación (Serie de televisión)	Obra original (cómic)
Temporada #1	Cap. 1 “Days Gone Bye”
Temporada #2	Cap. 2 “Miles Behind Us”
Temporada #3	Cap. 3 “Safety Behind Bars” Cap. 4 “The Heart’s Disire” Cap. 5 “The Best Defense”, Cap. 6 “The Sorrowful Life”
Temporada #4	Cap. 7 “The Calm Before” Cap. 8 “Made to Suffer” Cap. 9 “Here We Remain” Cap. 10 “What We Become” Cap. 11 “Fear The Hunters”

3.1. Hipergénero y subgénero

Según el análisis hecho a la serie *The Walking Dead* se determinó que es parte del hipergénero de ficción, porque la historia que es relatada no puede ser confirmada como un hecho real. El mundo caótico causado por una epidemia zombi es inverosímil, a pesar de que se muestra una realidad acorde a nuestro tiempo actual; o sea, siglo XXI. También se definió a *The Walking Dead* como una adaptación transmediática ya que la historia original fue trasladada de un medio de comunicación, el cómic, a otro, la televisión. Dentro de las subcategorías de la adaptación transmediática esta serie puede calzar como una versión de acción real, porque el cómic utiliza un lenguaje léxico gráfico, mientras que la serie es realizada con actores y actrices²⁸., espacios abiertos, escenarios construidos con material real y maquillaje para los extras que hacen de zombis²⁹

²⁸ AMC. (2016). The Walking Dead-Cast & Crew. [sitio web]. Obtenido de: <http://www.amc.com/shows/the-walking-dead/cast-crew>

²⁹ Internet Movie Data Base. (2016). The Walking Dead. [sitio web]. Obtenido de: http://www.imdb.com/title/tt1520211/fullcredits?ref_=tt_ov_st_sm



Fig. 6 Imagen perteneciente a la escena del episodio “Guts” de la primera temporada. Fuente: <http://walkingdeadbr.com/the-walking-dead-zumbis-falando/>



Fig. 7 Viñeta del primer volumen de *The Walking Dead* “Days Gone Bye”.

Fuente: <http://bricksofthedeath.com/2011/10/20/zombie-comic-review-the-walking-dead-book-one/>



Fig. 8 Imagen tras cámaras durante la grabación de uno de los episodios de la serie.

Fuente: <https://cinesnark.com/2010/11/01/the-walking-dead-episode-1-instant-zombie-classic/>

Como se vio en el capítulo anterior, una serie de televisión dura entre 25 y 45 minutos, lo que hace que *The Walking Dead* pertenezca a este formato ficcional, ya que sus capítulos duran 44 minutos. Además, el hipergénero o género de ficción se divide por subgéneros, por lo que se definió a esta adaptación como ciencia ficción de catástrofes. Todos los espacios en donde los personajes se desenvuelven están desolados, destruidos, desabastecidos y, a veces, reconstruidos, poblados y regulados por un cúmulo de personas que sobrevivieron a la matanza, la hambruna, al asecho de zombis y más. El grupo principal actúa de manera heroica, valiente, arriesgada, cautelosa e impetuosa. Así mismo, siempre trabajan para mantenerse con vida y protegerse los unos a los otros, como la nueva familia que consolidaron, de la forma más efectiva según sus perspectivas.



Fig. 9 Escena del primer episodio de la primera temporada de *The Walking Dead* “Days Gone Bye”.

Fuente: [http://walkingdead.wikia.com/wiki/Harrison_Memorial_Hospital_\(TV_Series\)_Gallery](http://walkingdead.wikia.com/wiki/Harrison_Memorial_Hospital_(TV_Series)_Gallery)



Fig. 10 Escena del episodio de *The Walking Dead* “What Lies Ahead”.

Fuente: <https://thezombieblognet.files.wordpress.com/2013/12/zombie-highway.jpg>



Fig. 10 Escena del primer episodio de la tercera temporada de *the Walking Dead* “Seed”.

Fuente: http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/Archivo:Seed_Promo_7.jpg

3.2. Segmentación del discurso

Una de las unidades de nivel de mayor rango son los episodios. Las cuatro temporadas del objeto de estudio forman un total de cincuenta y un capítulos. Los nombres de los episodios son los siguientes:

En la primera temporada de la serie *The Walking Dead* hay seis capítulos: “Days Gone Bye”, “Guts”, “Tell It to the Frogs”, “Vatos”, “Wildfire”, “TS-19”.

La segunda está formada por trece episodios: “What Lies Ahead”, “Bloodletting”, “Save the Last One”, “Cherokee Rose”, “Chupacabra”, “Secrets”, “Pretty Much Dead Already”, “Nebraska”, “Triggerfinger”, “18 Miles Out”, “Judge, Jury, Executioner”, “Better Angels” y “Beside the Dying Fire”.

La tercera temporada consiste en dieciséis episodios: “Seed”, “Sick”, “Walk with Me”, “Killer Within”, “Say the World”, “Hounded”, “When the Dead Come Knocking”, “Made to Suffer”, “The Suicide King”, “Home”, “I Ain’t a Judas”, “Clear”, “Arrow on the Doorpost”, “Prey”, “This Sorrowful Life” y “Welcome to the Tombs”.

En la cuarta temporada existen dieciséis episodios: “30 Days Without an Accident”, “Infected”, “Isolation”, “Indifference”, “Internment”, “Live Bait”, “Dead Weight”, “Too Far Gone”, “After”, “Inmates”, “Claimed”, “Still”, “Alone”, “The Grove”, “Us” y “A”.

3.3. Configuración sintáctica

Los episodios y sus relatos concilian en un discurso global (en toda la serie actualmente producida) que sigue una composición temporal cronológicamente lineal. Porque en la adaptación se manifiestan claramente los tres actos de manera lineal, avanzando hacia una realidad posterior. Además, los acontecimientos que conforman el discurso relatado en cada capítulo, cuyo orden es fijo, parten desde un punto hacia el futuro, retomando el momento en que terminó el anterior capítulo y continuar con los siguientes sucesos y acciones.

3.4. Narrador

En el cómic, aparte del lector, quien es el narrador innegable *per se*, no hay narrador omnisciente o un personaje que narre o describa situaciones, escenarios o tiempos dentro de la historia, porque no se emplea el uso de cartuchos para introducir una explicación del narrador. De igual manera, en la serie no hay una voz en *off* de un narrador omnisciente o de un personaje. No obstante, los inherentes narradores son el espectador y la cámara. Al comparar las dos obras se obtuvo el resultado de que en *The Walking Dead* se mantiene el mismo estilo de la narrativa; o sea, sin narrador. No obstante, las únicas veces que se encontró voz en *off* fue la de un personaje que está hablando en un tiempo espacio específico mientras que la cámara enfoca un escenario alterno.

3.5. Movimiento temporal

Tanto en la historieta como en la adaptación audiovisual es cronológica y lineal, hay saltos en el tiempo; sin embargo, son escasos. En total, la obra original tiene tres analepsis. En comparación, en la adaptación existen dieciocho saltos de tiempo, de cuales quince son *flashbacks* y tres son *flashforwards*.

En el cómic los tres *flashbacks* que se encontraron fueron en el comienzo del segundo volumen “Miles Behind Us”³⁰, en el séptimo capítulo “The Calm Before”³¹ y en el octavo

³⁰ En donde dos personajes contemplan la ciudad en llamas e intiman.

³¹ Comienza con la continuación de la primera analepsis; los personajes principales terminan el acto sexual y conversan sobre los planes futuros para sobrevivir, sobre su amorío y sobre el esposo, aún vivo, del personaje femenino.

capítulo “Made To Suffer”³². Esta analepsis no fue encontrada en la serie de televisión como una adaptación exacta.

Al momento de comparar con la serie de televisión, se dedujo que estos saltos suelen situarse justo en la introducción de un capítulo, tal como en el cómic. Por ejemplo, en el sexto episodio titulado “TS-19” de la primera temporada³³. Cabe recalcar que esta analepsis no fue encontrada en la obra original. En contraste, un ejemplo de prolepsis se encuentra en el tercer episodio “Save the Last One” de la segunda temporada³⁴. Nuevamente, no se encontró este salto en el tiempo en el cómic.

3.6. Tema

El tema es aquella idea principal que es planteada y desarrollada durante toda la historia y que, además, es la base del significado y la dimensión de la misma. En el cómic y en la serie de televisión, esta categoría es llevada a cabo de la misma manera. Es decir, que no hay cambios ni vacíos en la idea base de la historia al pasar de la obra original a la adaptación audiovisual. El tema principal de *The Walking Dead* es la adaptación del ser humano, sea esta a partir de decisiones, reglas o hábitos nuevos o impuestos que, como individuo y como grupo, las acatan con el fin de seguir vivo ante la gran amenaza de morir o de morir y convertirse en uno de “ellos”; los muertos vivos. Adaptarse implica dejar de ser uno para convertirse en otro nuevo y mejorado sin importar qué tan duro sea el cambio ya que, según la ley de la naturaleza y la selección natural, solo el más fuerte y adaptado sobrevive.

³² Muestra la recuperación de un personaje después de que un personaje lo torturó como venganza por haberla torturado primero.

³³ Cuando un personaje secundario quiere sacar al personaje principal que se encuentra en un hospital durante el caos entre los zombis, civiles y las fuerzas armadas.

³⁴ Un personaje secundario entra en catarsis, después se mostró qué sucedió con él y un personaje terciario, lo cual explica la razón de la transformación del personaje secundario.



Fig. 11 Perteneciente al cuarto capítulo "The Heart's Desire". Fuente: Kirkman R. (2013), The Walking Dead, compendium Vol. 1, USA, Image Comics Inc.



Fig. 12 Perteneciente al cuarto capítulo "The Heart's Desire". Fuente: Kirkman R. (2013), The Walking Dead, compendium Vol. 1, USA, Image Comics Inc.



Fig. 13 Perteneciente al cuarto capítulo "The Heart's Desire". Fuente: Kirkman R. (2013), The Walking Dead, compendium Vol. 1, USA, Image Comics Inc.

3.7. Hilo argumental

Este hilo es fundamental identificarlo para saber cuáles son las razones por las cuales el o los personajes actúan continuamente, permitiendo que exista una historia con una razón de ser. Igualmente, hay distintos argumentos, pero los principales son tres: la meta, el problema y la transformación interior del o los personajes y en ambas obras se cumplen estos tres. Por los límites de extensión que tiene la misma disertación, se eliminó el estudio de la estructura de la historia en ambos casos de la obra. Es decir, solamente se enlistaron los argumentos y no se realizaron las preguntas pertinentes para encontrar el principio, medio y final de las narraciones. Por la misma razón, tampoco se tomó en cuenta el análisis y comparación del primero, segundo y tercer acto. Consecuentemente, también se omitió el clímax, puesto que se basa en una estructura que avanza de forma ascendente.

3.7.1. La meta

Tanto en el cómic como en la serie de televisión la meta se mantiene y esta es la supervivencia, ya sea vista de una forma carnal como también de una forma filosófica casi espiritual. Porque lo que está en juego no solo es la vida de un individuo y de su familia y su grupo, sino también de su estabilidad emocional, su equilibrio mental, su condición moral y civilizada, su integridad, su código de ética y su humanidad. Este objetivo general de la historia reluce en cada capítulo y número de cómic. Cabe recalcar que tanto en la obra original como en la adaptación el objetivo principal es el de estar vivo. No obstante, de este fin primario fueron hallados otros de segunda categoría que llegan a tener mucha importancia puesto que añaden profundidad a la historia.

En cada temporada de la serie de televisión reluce una escala de sobrevivencia diferente entre todas. En la primera temporada se analizó que la meta de los personajes es sobrevivir a la amenaza de los zombis con la esperanza de que todo mejorará³⁵. En la segunda temporada, la meta es de sobrevivir a toda costa que, además, implica actuar de manera insensible y poco civilizada³⁶. La tercera temporada se vio que la meta de sobrevivir pasó a

³⁵ Tanto en la primera temporada como en el primer capítulo del cómic “Days Gone Bye” se encontraron los siguientes objetivos: estar con vida, estar a salvo, refugiarse en un lugar seguro, tener agua, comida y cobijo, encontrar gente y familia, mantenerse unido y protegerse mutuamente mediante reglas y armas, mantenerse civilizados, no perder la esperanza, el respeto y la honorabilidad.

³⁶ En la segunda temporada y el segundo capítulo de la historieta “Mile Behind Us” se encontraron las mismas metas secundarias que en el anterior capítulo y temporada. Sin embargo, otros aparecieron: mantenerse civilizados, ser más drásticos, cambiar la forma de pensar y los hábitos, obligar a la gente a actuar de forma severa, menos sensibles o sentimentales y pensar de manera pragmática y egoísta.

ser la de resistir, dominar y defender lo suyo como si fuese una zona de guerra³⁷. Finalmente, en la cuarta temporada, se pudo observar que la meta de sobrevivir se divide en dos aristas: hacer lo correcto e incorrecto con tal de que todos sigan vivos y unidos, y rescatar lo que se perdió como la esperanza, cordura, solidaridad, tolerancia y recuperarse y restablecerse uno mismo como ser humano y buscar la mejor opción para el bien de todos³⁸.

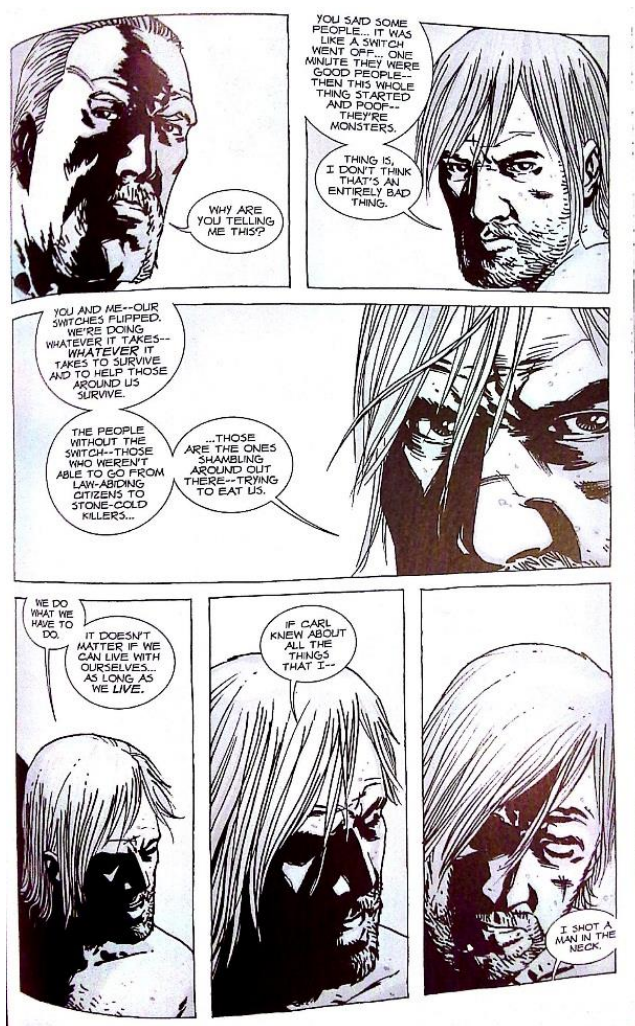


Fig. 14 Perteneciente al décimo capítulo “What We Become”. Fuente: Kirkman R. (2013), The Walking Dead, compendium Vol. 2, USA, Image Comics Inc.

³⁷ En contraste con los capítulos equivalentes del cómic (“Safety Behind Bars”, “The Heart’s Disire”, “The Best Defense” y “The Sorrowful Life”) las subdivisiones de la meta son: instalarse, establecer nuevas reglas y liderazgo autoritario, convivir, eliminar todo peligro o que alguien que represente peligro, llegar a ser autónomo e independiente, proveer seguridad, defenderse, ser alguien y cumplir un papel por el bien del grupo, aferrarse a cosas y personas.

³⁸ En comparación con los capítulos restantes ya analizados del cómic (“The Calm Before”, 8 “Made to Suffer”, “Here We Remain”, 10 “What We Become”, “Fear The Hunters”) se encontraron las siguientes metas secundarias: vengarse, eliminar al enemigo, buscar un nuevo inicio y nunca jamás separarse, dudar de cualquier extraño, dejar de temer y enfrentar el problema o futuro peligro.

3.7.2. El problema

Al igual que en la meta, este tiene mucha relevancia en ambas obras y está formado por dos elementos: los zombis y ciertos seres humanos. Por un lado, a pesar de que los caminantes muertos son un peligro constante, qué hizo que el mundo en donde viven los personajes se convierta en uno caótico sin punto de retorno, llegan a ser desplazados a un segundo plano. Es decir, este conflicto logra un ambiente nocivo, ultra peligroso y sin posibilidades de mejorar para los seres humanos sobrevivientes; sin embargo, estos logran vivir y evitan ser atacados o emboscados por este peligro reiterante a largo plazo.

Por otro lado, aunque haya personajes que se han mantenido unidos debido a un obstáculo en común, existen excepciones que terminan siendo un problema aún peor que los mismos zombis. Ya sea por venganza, por obtener más poder y dominio, locura, sadismo, catarsis, gozo, soberbia, envidia, ambición, paranoia, etc., estos enemigos potencialmente dañinos alcanzan a ser un peligro sorpresivo y de primera importancia. Pero este problema llega a ser más evidente y dañino mientras la historia, en ambas obras, progresa cada vez más³⁹.

A parte de la hambruna, el clima y la falta de un lugar seguro, que pueden ser concebidos como problemas graves, surge uno nuevo que fue encontrado dentro de la historia de la adaptación y no en la original: un virus altamente contagioso que se desarrolla como una gripe infecciosa que, a falta de medicinas y tratamiento médico, diezma el numeroso grupo de sobrevivientes. En la serie de televisión se añade este suceso problemático en la cuarta temporada y se encuentra presente desde el primer capítulo “30 Days Without an Accident” hasta el quinto capítulo “Internment”.

3.7.3. La transformación interior

Este argumento se enfoca en demostrar la naturaleza humana y cómo esta emerge y se desarrolla. Es necesario mencionar que cada personaje, como individuo único, tiene su propia personalidad y su peculiar forma de convivencia con otros; por ende, en el transcurrir de ambas obras sus diferentes esencias van surgiendo a la luz. ¿Qué es capaz de hacer?, ¿hasta dónde llegan sus límites?, ¿quién es realmente? son las interrogantes que los demás personajes se preguntan entre sí, inclusive el lector y el televidente entran en el juego para querer saber hasta cuándo todo esto continuará, cuánto más.

³⁹ En la tercera y cuarta temporada y sus respectivos equivalentes del cómic emerge este primordial obstáculo.

En ambas obras, se pudo observar que la transformación de cada personaje es constante. Algunos suelen cambiar según los acontecimientos que presencien o ejecuten, otros según la situación del entorno. Pero lo claro es que ningún personaje lo hace de la misma manera, ni en el mismo tiempo, ni en la misma intensidad. Los personajes deciden tomar uno de los tantos caminos hacia el cambio; sin embargo, hay otros personajes que optan por la opción de no avanzar, y estos simplemente se estancan y son dejados atrás.

El momento en que los personajes se transforman es cuando experimentan sucesos o acontecimientos caóticos y destructivos que amenazan la vida y estabilidad de uno o de todos. Es ahí cuando los personajes son impulsados a tomar decisiones drásticas y actúan según lo que han optado hacer por el bien de sí mismos y de los demás. Consecuentemente, estas acciones dan continuidad y dirección a la historia porque estas permiten que surjan más conflictos y problemas aún más difíciles de confrontar dentro del relato. En otras palabras, si no fuesen por las transformaciones de los personajes, la narración se detendría justo en el momento en que todo empezó.

3.8. Dirección y Dimensionalidad

Toda historia es narrada desde un punto hacia otro y, de igual manera, este debe tener profundidad para que el relato mantenga el interés del público. Lo que conlleva a la dirección son las acciones mismas de los personajes que, igualmente, son acontecimientos según la narratología, mientras que los conflictos son el elemento propio de la dimensionalidad porque llenan de drama a la historia. Tanto en ambos puntos de esta sección, fueron elegidos los acontecimientos y conflictos más importantes dentro de la obra original y la adaptación.

3.8.1. Acontecimientos (acciones)

Primer capítulo “Days Gone Bye”: el personaje principal despierta y escapa de un hospital infestado de zombis, obtiene ayuda de un personaje secundario y su hijo, se reencuentra con su familia y llega a ser parte de un grupo de sobrevivientes. Todos dejan el campamento en las afueras de la ciudad para encontrar un lugar más seguro con comida y agua. Un personaje secundario más sobresaliente muere por parte del hijo del personaje principal.

Primera temporada: cumple los mismos acontecimientos que su equivalente, excepto que el personaje secundario sigue vivo. Además, los personajes encuentran y entran a un laboratorio de control de enfermedades que se autodestruye al final. Y un personaje de tercera categoría (una niña) se extravía.

Segundo capítulo “Miles Behind Us”: el grupo principal encuentra nuevos sobrevivientes en la carretera. La esposa del personaje principal queda embarazada. El hijo del personaje principal es disparado. Un nuevo personaje secundario salva al niño. El personaje principal y su grupo se hospedan en la propiedad del personaje que salvó al infante. El grupo principal es expulsado de la propiedad y encuentran una prisión.

Segunda temporada: la mayoría de los acontecimientos anteriores se cumplieron, pero se diferencian debido a ciertos cambios. El grupo principal se unió al nuevo grupo, los cuales eran los propietarios del nuevo lugar seguro, y son obligados a defenderse y a huir de una emboscada de zombis. La niña extraviada fue encontrada en la propiedad de estos nuevos personajes, pero convertida en zombi. También, la esposa del personaje principal queda embarazada y el personaje secundario más sobresaliente muere a manos del personaje principal. El único acontecimiento que no sucedió fue el del encuentro con los nuevos sobrevivientes en la carretera.

Los capítulos tercero “Safety Behind Bars”, cuarto “The Heart’s Disire”, quinto “The Best Defense” y sexto “The Sorrowful Life”: los personajes se instalan en la prisión. Encuentran a cuatro convictos y tratan de convivir con ellos. Los personajes de la propiedad se instalan en la prisión. Llega un personaje nuevo (mujer) y se instala. El personaje principal mata por primera vez a un ser humano sano. Encuentran un helicóptero a punto de caer. El personaje principal y dos secundarios conocen una pequeña ciudadela llamada Woodbury, Georgia, y a su líder. El personaje principal pierde una mano. El nuevo personaje secundario es torturado por el líder y viceversa. Los tres personajes escapan de Woodbury con la ayuda de tres habitantes del mismo lugar, vuelven a la prisión y se preparan para una guerra.

Tercera temporada: la mayor cantidad de los principales acontecimientos vistos en el cómic ocurrieron en esta parte de la adaptación, pero hubo cambios de personajes que ejercieron estas acciones y otras distintas. El nuevo personaje secundario, en compañía de otro ya conocido (otra mujer), ven el helicóptero, se dirigen hacia él y ambas son emboscadas por otros nuevos personajes y son llevadas ante su líder en Woodbury. El

nuevo personaje sale de la ciudadela, es perseguida y encuentra la prisión. También, dos personajes secundarios son raptados y llevados hacia el líder de Woodbury. Estos son torturados y liberados por el personaje principal y otros secundarios, y uno de ellos pelea a muerte con el líder de Woodbury y mata a su hija zombi. Además, la esposa del personaje principal muere, dando a luz su hija. Finalmente, el líder de la ciudadela ataca la prisión dos veces, falla y los pobladores de la ciudadela se instalan en la prisión.

Los capítulos séptimo “The Calm Before”, octavo “Made to Suffer”, noveno “Here We Remain”, décimo “What We Become” y décimo primero “Fear The Hunters”: la hija del personaje principal nace. Un personaje secundario femenino muere. El líder de la ciudadela ataca a la prisión. Dos personajes secundarios masculinos son asesinados por el mismo líder. Este también fallece en la batalla bélica. La esposa e hija del personaje principal mueren en el ataque armado. Los sobrevivientes de la prisión escapan y buscan refugio. El personaje principal y su hijo se reencuentran con el resto de personajes del grupo. Aparecen nuevos sobrevivientes y uno de ellos dice tener información de la cura para lo que está sucediendo. El personaje principal vuelve a matar. Un personaje terciario (un niño) mata a su hermano gemelo y este es asesinado por el hijo del personaje principal.

Cuarta temporada: desde estos capítulos muchos de los acontecimientos se mantienen, otros se adecuan según los personajes que estén, varios están añadidos y algunos son eliminados. El personaje principal echa a un personaje secundario femenino por asesinar a dos personas enfermas por el bien del grupo. Los personajes que cuidaban a los enfermos de una gripe infecciosa logran controlar la enfermedad y curar a los que aún estaban vivos. El exlíder de la ciudadela vuelve a atacar la prisión, pero con un nuevo equipo que conoció, comandó y engañó. Este rapta a dos personajes secundarios y solo a uno mata (al hombre). En la batalla el exlíder vuelve a fallar y es asesinado por un personaje secundario. Los sobrevivientes de la prisión escapan, pero la hija del personaje principal sigue viva. El personaje secundario exiliado regresa al grupo. Todos los personajes van en busca de reencontrarse en un sitio llamado Terminus. Un personaje secundario femenino es raptado. El personaje principal, su hijo y otros logran entrar a Terminus, atacan y son acorralados por quienes habitan el sitio, son encerrados y vuelven a encontrarse con su antiguo grupo. Cabe recalcar que en el acontecimiento del niño que mata a su hermano, es adaptado con dos personajes femeninos, de la cual la hermana mayor es quien mata a su hermana menor y es asesinada por el personaje secundario exiliado.

3.8.2. Conflictos

De igual manera, los conflictos no solo surgen para dificultar acontecimientos ejecutados por los personajes, sino también para impulsar el desenvolvimiento de los mismos, puesto que estos nacen durante la convivencia entre personas y no aparecen de la nada como las situaciones problemáticas. Se observó que hay varios conflictos que se cumplen tanto en la obra original como en la adaptación y las más relevantes se presentan a continuación.

Primer capítulo “Days Gone Bye”: existe un triángulo amoroso entre el personaje principal, su esposa y un personaje secundario.

Primera temporada: en estos capítulos sí se cumple el mismo conflicto entre estos tres personajes.

Segundo capítulo “Miles Behind Us”: hay un gran desacuerdo acerca de cómo tratar a los zombis entre el grupo principal y los personajes propietarios de una granja, lo cual dificulta al grupo principal a quedarse en esta propiedad aparentemente segura.

Segunda temporada: el conflicto anterior también se cumple a cabalidad. Además, el problema de la temporada anterior sigue su curso en esta, dando inicio a otro conflicto importante, la disputa del liderazgo y autoridad dentro del grupo entre el personaje principal y el secundario, también involucrado en el triángulo amoroso. Aparte de estos tres, otro problema está latente entre dos personajes secundarios que disputan la guía de comportamiento presente y futuro del grupo⁴⁰.

Los capítulos tercero “Safety Behind Bars”, cuarto “The Heart’s Desire”, quinto “The Best Defense” y sexto “The Sorrowful Life”: primero, se encontró que hubo un conflicto entre el grupo principal y cuatro presos que habitaban la prisión pero, principalmente, entre el personaje principal y el supuesto líder de los convictos. Además, todo el grupo tiene el problema de vivir con un asesino en serie. Segundo, hay un conflicto entre todo el grupo y el personaje principal; el autoritarismo y el liderazgo autodenominado. Tercero, hay conflictos entre miembros del grupo; como el de una pareja debido a la llegada de un personaje secundario femenino, y el del personaje principal y un secundario ya que cada uno cuestiona y reclama el comportamiento que tienen dentro del grupo. Cuarto, el mayor conflicto de todos, hasta esta parte de la historia original, es el que presenta el personaje

⁴⁰ El uno representa la visión civilizada y humanitaria frente al caos y la búsqueda de la supervivencia de las personas y la sociedad; mientras que el otro resalta la actitud drástica, egoísta, siniestra y brutal del ser humano vista desde el punto más cercano al de los animales.

que lidera una comunidad llamada Woodbury. Este introduce una competencia letal que luego se convierte en una guerra, lo cual incluye apoderamiento sin negociación ni misericordia con los ajenos a su comunidad o su forma de pensar. Este mismo personaje tiene conflictos personales tanto con el personaje principal y un personaje secundario femenino, como también con personajes secundarios pertenecientes a su comunidad, puesto que están en contra de su forma de actuar y de pensar.

Tercera temporada: en estos capítulos se eliminaron y se cambiaron varios conflictos entre personajes, pero no los fundamentales que se correlacionan con los acontecimientos más relevantes. En el primer conflicto se mantiene excepto el del asesino en serie. El segundo, de igual manera, se conserva; sin embargo, se añade otro más. El personaje principal entra en conflicto consigo mismo después de la muerte de su esposa⁴¹. El tercer conflicto no se cumple a cabalidad; de hecho, hay un gran problema entre el personaje principal y su esposa por problemas en su matrimonio y en desenvolvimiento dentro del grupo⁴². Además, hay un conflicto entre dos personajes secundarios femeninos sobre el líder de la ciudadela Woodbury que luego se extiende hacia todo el grupo principal. Otro problema surge entre el resto del grupo y el hermano de un personaje secundario, y otro aparece entre el personaje principal y su hijo puesto que este mató a un joven de la ciudadela que estaba desarmado. Finalmente, el cuarto conflicto se cumple en su totalidad.

Los capítulos séptimo “The Calm Before”, octavo “Made to Suffer”, noveno “Here We Remain”, décimo “What We Become” y décimo primero “Fear The Hunters”: En el primer capítulo no se encontró algún conflicto trascendental, tan solo unos pequeños como una confesión de traición, celos en la relación de una pareja y una acción imprudente por parte de un personaje secundario femenino. En el siguiente capítulo es la extensión del conflicto del capítulo sexto que abarca todo lo relacionado con el personaje líder de la comunidad Woodbury. En el siguiente capítulo surge un relevante conflicto entre el personaje principal y su hijo debido al desenlace de la guerra desatada anteriormente⁴³. A continuación, en el capítulo posterior emergen otros nuevos por la diferencia de visiones entre el grupo principal y otro nuevo de sobrevivientes, pero principalmente entre el

⁴¹ Este conflicto se despusa hacia un trastorno psicológico y depresivo.

⁴² Por parte del personaje principal su comportamiento es severo y autoritario y también declaró que mató al personaje secundario en la anterior temporada. Por parte de su esposa, la traición que tuvo con este mismo personaje secundario desencadenó desconfianza, culpa, ira y duda por la paternidad del bebé no nato.

⁴³ Como muchos personajes del grupo murieron y otras se dispersaron, el hijo de del personaje principal lo culpa por lo sucedido, puesto que cree que él nunca pudo y no podrá proteger a nadie y que ya no lo necesita.

personaje principal y el que dirige al nuevo grupo⁴⁴. Sin embargo, el personaje principal experimenta una transformación que desemboca en un gran conflicto consigo mismo⁴⁵. Por último, en el capítulo restante se introduce un conflicto en donde un personaje terciario (un niño) se convierte en una amenaza para el grupo. Consecuentemente, este problema se deriva en otro que compromete el equilibrio del grupo principal⁴⁶.

Cuarta temporada: El conflicto entre el personaje principal y su hijo se extiende hasta esta temporada. También se añadieron otros problemas dentro del grupo principal, específicamente entre un personaje secundario femenino, el personaje principal y un personaje secundario masculino casi nuevo que luego llega a ser parte del grupo principal⁴⁷. Nuevamente, el conflicto que trae el personaje líder de aquella comunidad vuelve y se cumple como en la obra original. De la misma manera, el conflicto entre el personaje principal y su hijo se muestra exactamente como en el cómic. El problema con los nuevos sobrevivientes no involucra a todo el grupo que escapó del combate, sino solo a dos de ellos; y no se enfoca en el comportamiento ni en sus actitudes, sino en la decisión de ir a Washington o ir en busca de la esposa de un personaje secundario. El resto de los personajes que se separaron en pequeños grupos por tomar caminos distintos, al momento de escapar de la batalla, experimentan conflictos entre ellos. Además, el problema del personaje terciario (en este caso una niña) se cumple, pero sin tomar en cuenta la presencia del resto del grupo. El conflicto interno del personaje principal también se cumple a cabalidad. Al final, el personaje principal y el pequeño grupo que lo acompaña tienen un gran conflicto con los habitantes del reciente lugar al que llegan, “Terminus”, lo cual concluye en un obstáculo mucho más grave.

⁴⁴ La forma de pensar de este nuevo personaje es más frío, calculador y pragmático que el personaje principal, es por eso que la mayoría del grupo principal se opone ante él.

⁴⁵ Por un lado, este abarca la contraposición entre todos sus ideales, valores y sus principios con sus acciones, prioridades y metas; o sea, un contraste entre lo que solía ser y lo que se convirtió. Por otro lado, este problema también incluye un trastorno psicológico a raíz de la muerte de su esposa y su hija.

⁴⁶ Al no saber qué hacer con el niño, el grupo se divide en dos partes: los que creen que se lo deba eliminar y los que creen que se lo deba proteger.

⁴⁷ Tras los primeros brotes de la enfermedad letal en la prisión, el personaje secundario femenino mata a dos personas para evitar una epidemia y una de ellas era novia del personaje secundario masculino. El personaje principal desconfía de su juicio y sus futuros actos y la exilia de la prisión, no solo como castigo sino también por prevenir que el personaje secundario masculino la mate.

3.9. Trama y subtrama

La trama y las subtramas se instalan en los hilos argumentales de la historia, ya sea los que dan movimiento y dirección; o sea, acción, y los que proporcionan de profundidad y dimensión.

Después del análisis se observó que la trama principal en la obra original está basada en el argumento principal que es sobrevivir, cuya función de dar acciones sin cesar, ha hecho que se la mantenga en la adaptación audiovisual. Mientras, las varias subtramas también se afianzan en los argumentos que se derivan de la meta, el problema y las transformaciones⁴⁸, puesto que afectan al comportamiento y psicología de los personajes, ayudando también a comprender el tema de la historia.

Como estas subtramas funcionan sin problemas en el cómic, estas mismas fueron encontrados en la serie televisiva, pero ocupan más terreno en la narrativa para llenar de drama a la historia. Aparte, se halló una nueva subtrama añadida en la adaptación que nace a partir de la creación de dos personajes secundarios. Estos desarrollan y exponen no solo la hermandad, sino también algunos problemas sociales latentes en la cultura del país norteamericano: racismo, sexismo, pobreza, violencia, discriminación, drogadicción y alcoholismo, y pugna o antagonismo entre clases sociales.

3.10. Personajes

Es necesario mencionar que los nombres de los personajes del cómic y de la serie de televisión, que se muestran a continuación, fueron sacados de ambas obras respectivamente y fueron transcritos tal como se los encontraron en las dos narraciones.

El momento en que aparecieron los personajes y fueron eliminados o si aún se mantienen activos y la jerarquía que tiene cada uno de estos en las narrativas analizadas y contrastadas, según las funciones de los mismos que muestra la teoría de la adaptación (aplicado para el cómic) y el nivel formal de los niveles de significación (aplicado para la serie de televisión), fueron desarrollados dentro de una matriz ubicada en la sección de los anexos⁴⁹.

Hubo una gran inclusión de los personajes del cómic en la serie de televisión, además también hubo creaciones y eliminaciones. Sin embargo, también se observó que hubo

⁴⁸ Véase en el apartado de los personajes.

⁴⁹ Ver matriz #2.

remplazos de personajes y cambios en sus papeles dentro de la historia de la adaptación; por ejemplo, la sustitución de Julie, hija de Tyrees, por Sasha, hermana del mismo. Además, el caso de Dexter que fue remplazado por Oscar; y Lizzy, Mika y Ryan Samuels en remplazo de Allan, Billy y Ben. Cabe recalcar que en la tercera temporada aparecen tres personajes con los nombres de Allan, Ben y Donna pero desarrollan otros papeles en la historia.

Según la teoría que fue aplicada se pudo deducir que las eliminaciones previas e inclusiones posteriores, pero exactas, se realizaron con el fin de preservar cierto ritmo en la serie televisiva que el cómic no proporcionaba. En otras palabras, si se hubieran añadido los personajes anteriormente nombrados, la historia de la adaptación se habría llenado de más acontecimientos no tan fundamentales, haciendo de esta narrativa una más larga.

3.10.1. Cambios sobre los personajes

En el caso de Thomas⁵⁰ / Tomás⁵¹ no solo se notó el cambio de su aspecto y nacionalidad, sino también quién es dentro del grupo de convictos; o sea, de un asesino en serie y subordinado a un criminal líder de los prisioneros. Además, el personaje de Dr. Stevens fue cambiado a una mujer de la misma profesión, título y apellido, pero no apareció más de un capítulo. Finalmente, el personaje de Lilly apareció en las páginas finales del volumen octavo en el cómic; mientras que en la serie de televisión este personaje existe, pero asume otro rol en la historia. No obstante, este personaje ejecuta el mismo acontecimiento sobre el antagonista.

Es pertinente añadir que el tiempo de vigencia de tres personajes secundarios, Shane, Carol y Tyrees, fueron alargados en la adaptación, en contraste con la obra original. De igual manera hubo cambios en sus personalidades y actos realizados. Por un lado, Shane, ya sea por causa de su conflicto con su compañero de trabajo Rick y su esposa Lori, llega a ser un personaje inestable, autónomo y muy peligroso. Por otro lado, Tyrees, un ex deportista de fútbol americano, deja de ser un personaje que contradice las decisiones de Rick en cada momento posible por otro que se acopla totalmente al régimen de la prisión y sus primeros ocupantes; excepto cuando estos dos pelean después del asesinato de la novia de Tyrees. Para observar con mayor detenimiento el cambio que se realizó al adaptar un personaje de

⁵⁰ Personaje del cómic.

⁵¹ Personaje de la serie de televisión.

la obra original se tomó el caso de Carol⁵² / Carol Peletier⁵³ para su análisis y contraste según ambas teorías⁵⁴.

En la historieta, Carol es un personaje que aporta a la narrativa con situaciones románticas y de inestabilidad emocional que se activan en la relación con Tyrees, Rick y Lori. Acerca de su pasado, ella comenta que después del suicidio de su esposo debido al *shock* que conmocionó el caos de los zombis, ella y su hija Sofía (hija de otro hombre) fueron hacia Atlanta para encontrarse con sus familiares, y en el camino se encontraron con los otros integrantes del grupo. Cuando Tyrees se integró en el grupo, ella estuvo muy dispuesta a ser su pareja de forma inmediata. Las veces en que él estuvo en peligro y después de su separación como pareja, Carol comienza a mostrar rasgos problemáticos muy visibles para el lector, como la dependencia emocional, necesidad de amor, aceptación, de ser visible ante todos y de sentirse útil dentro del grupo. Su desate de emociones provoca que ella busque su muerte, primero cortándose las venas (intento fallido) y luego ofreciéndose a un muerto vivo para ser devorada. Cabe recalcar que parte de su personalidad, Carol concibe la relación que tiene con los tres personajes cercanos a ella como un romanticismo extremo, entendiendo este término como una fusión con un destino trágico.

En comparación con la adaptación, Carol Peletier es un personaje que, al principio, mantiene el perfil de una mujer débil, una madre abnegada y una esposa sumisa y maltratada que guarda un sentimiento muy profundo de ira y odio contra su esposo Ed. A pesar de que su hija murió, Carol no pierde la voluntad de vivir y, mientras la serie sigue su curso, Carol empieza a evolucionar poco a poco en un personaje fuerte, arriesgado, cariñoso y entregado a su nueva familia; el grupo de sobrevivientes. Este personaje secundario pasa de una jerarquía terciaria a una secundaria debido a esta evolución que es mucho más notoria en la cuarta temporada, donde renuncia a ser una mujer que le teme a todo para convertirse en una luchadora temible. Generalmente, es un personaje que toma las órdenes de su líder Rick; sin embargo, al momento de actuar de forma autónoma, ella provoca su exilio como castigo. Carol llega a influenciar en las decisiones (Andrea Harrison), actitudes (Lizzie y Mika Samuels) y formas de ser (Daryl Dixon) de otros personajes con su personalidad y su ideología.

⁵² Personaje del cómic.

⁵³ Personaje de la serie televisiva.

⁵⁴ Ver tabla #4 en el anexo.

Consecuentemente, Carol Peletier es un sujeto que sigue el mandato del líder; o sea, Rick Grimes, para conseguir la meta principal y algún otro objeto que surja dentro de la historia. No obstante, en la primera temporada y en uno de los capítulos de la tercera este personaje llega a ser un objeto de valor, puesto que el resto de personajes que pelean contra los zombis la protegen en todo momento. Generalmente, Carol es un personaje ayudante y destinatario porque colabora con el alcance del objeto (refugio, comida, agua, etc.) y recibe tanto sus beneficios como consecuencias.

RASGOS DEL PERSONAJE	OBRA ORIGINAL (CÓMIC)	ADAPTACIÓN (SERIE DE TELEVISIÓN)
Físicos	Mujer aprox. 35 años Aspecto jovial Cabello corto, abundante y rubio Tez blanca Alta Contextura delgada	Mujer aprox. 45 años Aspecto envejecido Cabello demasiado corto, poco y cano Tez blanca Alta Contextura delgada
Psicológicos	Insegura Coqueta Dependiente Emocionalmente inestable Seductora Solitaria Complaciente Suicida Necesitada de aceptación y cariño Impredecible Ambivalente Expresiva	Sumisa (temp. 1) Solidaria (temp. 1) Dependiente (temp. 1) Cariñosa (temp. 1-4) Protectora (temp. 1-4) Resistente (temp. 2-4) Tenaz (temp. 2-4) Fuerte (temp. 2-4) Decidida (temp. 2-4) Drástica (temp. 3-4) Leal (temp. 1-4) Maternal (temp. 1-4) Prevenintiva (temp. 2-4) Abnegada (temp. 2-4) Confiante (temp. 1-4) Sociable (temp. 1-4) Suspica (temp. 3-4) Combatiente (temp. 3-4)



Fig. 15 Imagen perteneciente a la cuarta temporada de *The Walking Dead*.

Fuente: <http://www.wetpaint.com/melissa-mcbride-carol-peletier-daryl-dixon-627375/>



Fig. 16 Perteneciente al cuarto capítulo “The Heart’s Desire”.

Fuente: <http://comicvine.gamespot.com/carol/4005-46268/>

3.10.2. Eliminación de personajes

Se analizó que solo trece personajes del cómic fueron eliminados totalmente para la adaptación, es decir que no tuvieron ningún personaje que los remplace o que cumpla con sus características de personalidad o acciones. Según la teoría de la adaptación, estos personajes de la obra original no fueron lo suficientemente necesarios o indispensables para la dirección de la historia, sus únicas funciones fueron el de dar un poco más de color, más dimensionalidad y más subtramas de corto alcance que fácilmente son reemplazables

con otras u omitidas completamente; tal es el caso de los ayudantes cercanos del Gobernador, y los hijos restantes de Hershel.

No obstante, los personajes de la historia adaptada que fueron eliminados antes de lo esperado, en comparación con la historia original, daban cierta dimensión o drama en la narrativa, pero no fueron del todo necesarios para el desarrollo de la dirección.

Como parte de un estudio más profundo, se seleccionó a otro personaje secundario Dale⁵⁵ / Dale Horvath⁵⁶ para dar a entender el porqué de su eliminación previa en la adaptación⁵⁷.

En historieta, Dale es un personaje secundario que genera dirección (originando dos importantes acontecimientos⁵⁸) pero más que nada dimensionalidad en la narrativa. Este personaje es considerado como un soporte, ya sea para el protagonista Rick Grimes como también para Andrea. Dale es un hombre viudo de 50 años, aproximadamente, que cuida a Andrea y a su hermana Amy como si fuesen su propia familia. Después de la muerte de Amy, Andrea y Dale forman una pareja sólida y audaz, a pesar de la diferencia de edad. Luego de ciertos acontecimientos, Dale y Andrea adoptan a dos niños que conocieron al principio de la historia, cuyos padres mueren tiempo después. En el cómic, Dale llega a ganarse la confianza de Rick desde el día en que le advirtió sobre el comportamiento de Shane con Lori y su temperamento inestable desde que Rick llegó al grupo. A partir de ese momento, Dale siempre trata de ser la voz de la razón y la madurez para el protagonista, la persona con quien puede contar para aclarar su mente y depositar su liderazgo; su mano derecha.

En comparación con la adaptación, Dale Horvath es un personaje que se enfoca primordialmente en la dimensionalidad, pero con la atribución de ser simple. Su personalidad uniforme y sin contradicciones se vincula con la idealización de la conservación de la moral y la preservación de una sociedad civilizada, lo que lo pone en conflicto con Shane, quien piensa todo lo contrario. Debido al peso de su ética, Dale se convierte en un personaje estable y constante al momento de anteponerse a decisiones, actitudes y acciones contrarias a su forma de pensar y vivir. Él no solo trata de manejar cualquier problema mediante diálogos y decisiones unánimes, sino también de calmar la

⁵⁵ Personaje en el cómic

⁵⁶ Personaje en la serie de televisión

⁵⁷ Ver tabla #5 en el anexo.

⁵⁸ Encuentra la prisión junto con Andrea, dispone en formar un comité con Glenn, Hershel, Tyrees y Rick para dividir el liderazgo.

tensión, recordar cómo era el mundo antes del caos, de encarnar la voz de la conciencia del pasado que es obligada a callar de apoco y definitivamente.

Puesto que no es el líder del grupo, Dale es un personaje pasivo que acata el liderazgo de Rick Grimes. Como es un personaje totalmente contrario a Shane, Dale trata de influenciar a otros personajes y mantenerlos de su lado. Como intenta de preservar un equilibrio dentro del grupo, Dale es un personaje conservador porque cuida a cada uno de los sobrevivientes, procurando que no renuncien a la vida y que no tomen un camino fatídico del cual jamás regresarán. Su forma de proteger a los demás también se evidencia en visibilizar las actitudes nocivas de otros personajes, denunciarlas y luchar contra estas sin dejarse contagiar; aunque esto lo llevó a encontrar ningún apoyo en nadie, provocando la extinción de su presencia en la serie.

Ya que Dale no es el líder del grupo, este es un sujeto que ayuda a alcanzar el objeto, ya sea este debido a un mandato o motivación de Rick. Sin embargo, hay objetos que se oponen a sus ideales e, inmediatamente, Dale se convierte en un oponente. Como resultado, este personaje recibe tanto los beneficios como las consecuencias de lo obtenido o no obtenido.

RASGOS DEL PERSONAJE	OBRA ORIGINAL (CÓMIC)	ADAPTACIÓN (SERIE DE TELEVISIÓN)
Físicos	Hombre aprox. 60 años Aspecto envejecido Cabello corto y cano Tez blanca Barba cana Contextura gruesa, fuerte y resistente Pierde parte de pierna derecha	Hombre aprox. 60 años Aspecto envejecido Con alopecia Cabello cano Tez blanca Barba blanca Contextura gruesa y débil Conserva ambas piernas
Psicológicos	Cuidadoso Prudente Protector Afable Sociable Razonable Realista Solidario Rudo Resignado Sensato Sensible Considerado Consolador	Paternal (temp. 1-2) Medurado (temp. 1) Ético (temp. 1-2) Protector (temp. 1-2) Afable (temp. 1-2) Razonable (temp. 1-2) Afectivo (temp. 1-2) Perseverante (temp. 1-2) Solidario (temp. 1-2) Sociable (temp. 1-2) Mediador (temp. 2) Directo (temp. 2) Idealista (temp. 2) Piadoso (temp. 1-2)

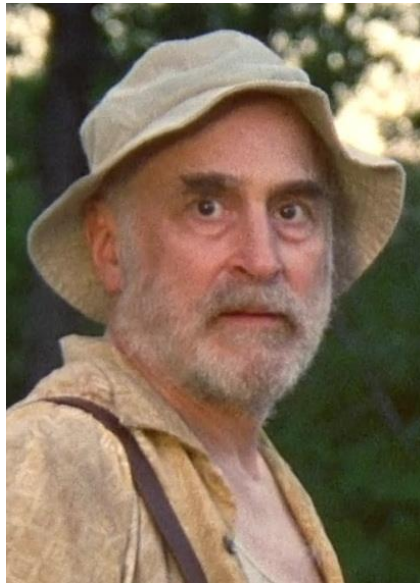


Fig. 17 Imagen de la serie *The Walking Dead*. Fuente: <http://the-walking-dead--network.tumblr.com/>.



Fig. 18 Pertenece al tercer capítulo “Sagety Bihind Bars”.

Fuente: <http://comicvine.gamespot.com/dale/4005-46266/images/>

3.10.3. Creación de personajes

En contraste, en la adaptación se pudo observar que hubo 37 personajes creados, de los cuales algunos remplazan los papeles de personajes cuyos nombres no son expuestos en la obra original. Generalmente, estos personajes ocupan jerarquías inferiores a la del protagonista; en este caso 23 son terciarios. Ya sea para dar más color o drama a la historia y que esta no tenga ningún punto vacío, estos personajes fueron adecuados para tal fin.

⁵⁹ Pertenece al tercer capítulo “Sagety Bihind Bars”. Encontrado en <http://www.taringa.net/posts/info/14257566/Q-E-D-Dale-el-post-que-se-merece-waking-dead.html>

El personaje seleccionado para el análisis más exacto fue Daryl Dixon, puesto que su vigencia como personaje creado ha sido la más prolongada⁶⁰.

Daryl Dixon apareció en el tercer capítulo “Tell It To The Frogs” de la primera temporada en donde denota ser un personaje arisco, rudo, poco sociable, temperamental y de pocas palabras. Su apariencia es de la de un hombre entre los 25 y 30 años, alto, perteneciente a un estrato social de pocos recursos que puede ser confundido como delincuente. De su pasado, lo único que se pudo saber es que tiene conocimientos de caza, rastreo y sobrevivencia en la naturaleza. Parte de sus características más notables son su ropa y sus adquisiciones: una ballesta, y su motocicleta.

Daryl también tiene un hermano mayor llamado Merle y juntos fueron parte del grupo principal de sobrevivientes. Sin embargo, después de saber que su hermano fue abandonado por su comportamiento antisocial, emerge un conflicto entre Rick y Daryl. No obstante, la tensión entre los dos queda resuelta desde que Daryl descubre que su hermano desapareció y decide continuar con el grupo y seguir hacia distintos paraderos.

Al transcurrir la serie, Daryl deja a luz ciertos hechos de su pasado, como su orfandad de su madre, el severo alcoholismo de su padre, una infancia llena de abusos físicos y psicológicos, abandono, falta de cariño y cuidado, baja autoestima y pobreza. A la larga todo ese peso de su vida se concentran en un resentimiento profundo y prejuicios sobre otros y sobre sí mismo, tanto que siente que nadie lo acepta y que lo rechazarán un día después de que ya no sea útil para el grupo.

Aparte de este lado de su aspecto psicológico, Daryl comprueba que es capaz de cambiar su actitud y mejorar su convivencia con otros gracias a su nivel de empatía. Visualiza mejor la mala influencia que tuvo de su hermano mayor y la rechaza para ser un hombre genuino y no la proyección de una sombra. Este personaje deja de ser uno de tercera categoría y llega a ser un secundario. Según la teoría de la adaptación, él inicia con la función de añadir color y textura a la historia, ya sea con su personalidad, sus habilidades de supervivencia, pelea y resistencia, su aspecto y comportamiento. Pero también alcanza a revelar rasgos de las personalidades de otros personajes, incluyendo del protagonista⁶¹. Podría decirse que Daryl es un ejemplo personificado de los hilos argumentales y del tema de esta narración, porque este es un sobreviviente nato y por ende se adapta para conseguir

⁶⁰ Ver tabla #6 en el anexo.

⁶¹ Capítulo 16 “A” de la cuarta temporada

su objetivo y derrotar cualquier obstáculo, obteniendo como resultado final su transformación personal.

El personaje de Daryl es complejo, ya sea por su pasado como también los paradigmas internos que tiene que lidiar. Él puede mantenerse inmutable, pero sorprende en la narrativa con su constancia y fuerza de voluntad. Además, se arriesga a tomar inesperadas decisiones y a dar cambios como persona, lo que lo convierte en un personaje dinámico; en constante evolución. Eso no quiere decir que cambia del todo, dejando a atrás un Daryl completamente distinto. Sus transformaciones hacen que su verdadera personalidad y su esencia reluzcan a través de su convivencia con los otros personajes, afianzando su interés, compromiso, sacrificio, cuidado, unión y cariño hacia su nueva familia.

Como su destreza como sobreviviente es tan alta, Daryl fluctúa entre un personaje activo y uno pasivo. Queda claro que Rick Grimes es y siempre será el líder del grupo, quien comanda los movimientos de los demás. Pero Rick deposita su confianza en las habilidades y conocimientos de Daryl, dejándolo al mando en su ausencia. Como consiguiente, este personaje alcanza el nivel de autonomía, siempre y cuando la situación del grupo sea estable y segura. De esta manera, él toma sus propias decisiones y acciones solo o aparte de los demás personajes; para no tener que sobrellevar con consecuencias graves y lamentables.

Finalmente, se puede añadir que Daryl llega a ser un miembro indispensable para el grupo de sobrevivientes. Es un sujeto que actúa por *performance*; es decir que supera cambios, pruebas y obstáculos, y logra sus mandados dictadas por Rick. También es ejemplo de ayuda incondicional y eficiente en los momentos de necesidad porque facilita el alcance del objeto, aceptando sus beneficios o experimentando sus consecuencias.



Fig. 19 Imagen de la tercera temporada de la serie *The Walking Dead*.

Fuente: <http://es.thewalkingdead.wikia.com/wiki/Archivo:The-Walking-Dead-Season-3-Episode-2-Sick-31.jpg>

3.10.4. Personajes atractivos

Según la teoría de la adaptación, los personajes de la obra original que son interesantes, cautivadoras, extravagantes y que tienen o crean conflicto se los conservan en la adaptación; sin embargo, se les añade detalles en su apariencia, emociones, relaciones, dilemas internos que magnifican su personalidad y su papel dentro de la historia.

Como es el caso de Glenn y Hershel cuyos aspectos iniciales de sus adaptaciones son fieles a los del cómic. Pero luego, estos cambian en las siguientes temporadas, al igual que ciertos sucesos que experimentan y acontecimientos que realizan, los cuales delinean quiénes son en la narrativa. Por ejemplo, Glenn⁶² es un joven audaz y valiente que ayuda en todo momento a su grupo; mientras que Glenn Rhee⁶³ es aquel que llega a manifestar incesante coraje en sus acciones. También es hábil, fuerte, comedido, tenaz y desinteresado; capaz de arriesgarlo todo por quienes ama. En cambio, Hershel⁶⁴ es aquel hombre de familia numerosa y de campo que trabaja duro y que escoge lo mejor para su familia. Además, es obstinado, muy religioso y fuerte de carácter que puede ser impulsivo y un poco violento. En contraste con Hershel Green⁶⁵ es prudente, leal a sus valores humanos y cristianos, firme en sus decisiones, sabio, protector y dulce; características indispensables que proporcionan de equilibrio y contraste en los momentos más oscuros.

⁶² Personaje de la historieta.

⁶³ Personaje de la serie de televisión.

⁶⁴ Personaje del cómic.

⁶⁵ Personaje de la serie televisiva.

Para este apartado también fue pertinente analizar y contrastar de forma más profunda a un personaje de esta categoría, cuya presencia se encuentra en la obra original y en la adaptación: Michonne^{66 67}.

Este personaje secundario es una mujer afroamericana de 35 años aproximadamente, cuya profesión era la abogacía. Suele ser misteriosa ya que no revela casi nada de su pasado, su personalidad es intrigante; fuerte y decidida hasta al punto de ser fría y vengativa, pero también es muy leal y protectora. Es considerada como una de los personajes más hábiles al momento de confrontar amenazas de todo tipo, ya que es inteligente y de contextura atlética. Es un personaje fácil de identificar por su aspecto físico, ropa y arma; una *katana*. Michonne cumple varias funciones dentro de la narrativa de la historieta. Al principio, ella llega a relacionarse muy bien con un solo personaje, Tyrees, quien luego termina siendo su pareja. A pesar de que ella es la razón de la ruptura de la anterior relación romántica del personaje masculino, Michonne no es rechazada del grupo. Ella se destaca en un suceso particular que vincula directamente con el antagonista. Michonne no solo revela la personalidad sádica del Gobernador; sino también deja relucir su lado oscuro ante el lector: una persona que puede jugar el mismo juego.

Este personaje no suele ser cercano al personaje principal, pero llega a ser una aliada muy valiosa porque su nivel de supervivencia es muy alto. Michonne añade color y textura por ser un personaje pintoresco: primero su ambigua personalidad, segundo su tenacidad y experiencia en combate con y sin armas, tercero sus ligeros rasgos de calidez y comprensión, cuarto su compañía silenciosa que transmite confianza y seguridad, quinto su carencia de miedo y sexto, el resguardo de su vulnerabilidad ante todos.

En comparación con la adaptación, Michonne es un personaje redondo que guarda un pasado doloroso y misterioso que, poco a poco, menciona algunos acontecimientos de su vida antes y durante el surgimiento de los zombis. Es notable que tiene fuertes emociones, como tristeza, ira, soledad, sufrimiento, desesperanza, las cuales chocan desde el momento en que vuelve a convivir con gente y acepta pertenecer a un grupo de humanos de nuevo. De hecho, cuando saca a la luz su verdadera personalidad, esta reluce aún más porque hace un contraste con ese tipo de persona que ella construyó como modo de defensa.

⁶⁶ Personaje del cómic y de la serie de televisión.

⁶⁷ Ver tabla #7 en el anexo.

Su pelea contra el Gobernador puede denotar un poco de inestabilidad, pero, en realidad, es obstinada en desenmascarar el peligro que representa el antagonista y, posteriormente, eliminarlo por la seguridad de todos. A pesar de que su disciplina afirma que es un personaje constante en sus hábitos y muy preventiva hasta el punto de ser desconfiada, Michonne tiene ciertos aspectos de dinamismo, puesto que no está exenta a cambiar su forma de vivir y de pensar mientras convive con otros. Ella deja de ser una mujer fría, deprimida y dura para luego ser amigable, algo sociable y flexible frente a ciertos personajes específicos, como Carl Grimes.

Sin duda, Michonne es un personaje activo y pasivo a la vez. Al igual que Daryl, ella tiene características natas de una líder, inicia sus propias búsquedas solas y no depende de nadie para protegerse. Pero, como es parte del grupo principal de Rick Grimes, ella también acata sus mandados. En la tercera temporada, es notable su autonomía dentro de la narrativa, antes y después de conocer al resto de personajes; tal es el ejemplo del capítulo “Made To Suffer”. Por ende, ella llega a ser un personaje modificador tan solo en pocos capítulos, puesto que ella sola realiza acontecimientos que dirigen la narrativa hacia una dirección irremediable. Sin embargo, su inteligencia, paciencia y carisma peculiar hacen de ella un personaje influenciador, empático y consolador en momentos específicos; sucedió con Carl después de la destrucción de la prisión⁶⁸, con Merle Dixon durante el conflicto entre Rick Grimes y el Gobernador⁶⁹, y con Rick en una excursión para conseguir más armamento para defenderse del antagonista⁷⁰.

Finalmente, se pudo observar que este personaje es un sujeto en todo momento, excepto cuando es vista como objeto en el momento en que el Gobernador demanda el canje de Michonne por la paz entre él y Rick, y cuando el mismo antagonista la secuestra junto con Hershel y los usa como rehenes para obligar a Rick a rendirse ante él y entregarle todo. Como sujeto, este personaje, al estar sola, actúa de modo *performance* ya que por su propia voluntad se plantea objetivos que, indudablemente, sabe que conllevan a enfrentar obstáculos, problemas y cambios. Además, ella actúa debido a mandatos dados por el líder del grupo, Rick Grimes. Es por ello que Michonne también es, desde un ámbito general, destinatario porque recibe beneficios y consecuencias al momento de conseguir un objeto.

⁶⁸ Cuarta temporada capítulo décimo primero “Claimed”, cuando Michonne trata de evitar que Carl se deprima por todo lo sucedido en la batalla.

⁶⁹ Tercera temporada capítulo décimo quinto “This Sorrowful Life”, cuando Merle toma la iniciativa de entregar a Michonne al Gobernador para evitar una guerra, ella le cambia de parecer y hace que él la libere.

⁷⁰ Tercera temporada capítulo décimo segundo “Clear”, cuando Rick tiene varios días en alucinar con la imagen de Lori y Michonne le confiesa que ella también vivió lo mismo.

Consecuentemente, este personaje es un ayudante en potencia porque no se opone en ninguna circunstancia en ayudar al grupo y sus intereses; de hecho, es así como ella se presentó ante los otros personajes de la historia⁷¹.

RASGOS DEL PERSONAJE	OBRA ORIGINAL (CÓMIC)	ADAPTACIÓN (SERIE DE TELEVISIÓN)
Físicos	Mujer aprox. 35 años Alta Cabello negro y con rastas medianas Tez oscura Aspecto serio e implacable Contextura delgada y atlética	Mujer aprox. 35 años Alta Cabello negro y con rastas largas Tez oscura Aspecto serio e implacable Contextura delgada y atlética
Psicológicos	Fría Impulsiva Pragmática Realista Considerada Audaz Franca Valiente Astuta Vengativa Fuerte Violenta Reservada Protectora Implacable Solidaria	Calculadora (temp. 3-4) Meditabunda (temp. 3-4) Fría (temp. 3) Imperturbable (temp. 3) Realista (temp. 3-4) Astuta (temp. 3-4) Franca (temp. 3-4) Valiente (temp. 3-4) Protectora (temp. 3-4) Fuerte (temp. 3-4) Suspica (temp. 3-4) Imponente (temp. 3) Decidida (temp. 3-4) Reservada (temp. 3-4) Perseverante (temp. 3-4) Perspicaz (temp. 3-4) Solidaria (temp. 4) Confiante (temp. 3-4) Agradable (temp. 4) Sensible (temp. 3-4)

⁷¹ Tercera temporada séptimo capítulo “When the Dead Come Knocking”.



Fig. 20 Imagen de la serie *The Walking Dead*. Fuente: <http://hellogiggles.com/wcw-michonne-the-walking-dead/>



Fig. 21 Perteneciente al noveno capítulo “Here We Remain”.

Fuente: <http://screenrant.com/walking-dead-season-1-dvd-blu-ray-features-season-2-details-benk-96875/>

3.10.5. Conservación de los personajes

Como se puede observar en la segunda tabla en el anexo, muchos de los personajes de la obra original se conservaron, ya sea en sus papeles, sus nombres, sus apariencias o en el desarrollo personal. Es notable que hay cambios de personalidad que desembocan en acontecimientos, o a la inversa, acontecimientos específicos que conllevan a fuertes

transformaciones. El personaje escogido para el análisis y contrastación de esta sección fue Rick Grimes^{72 73}.

Principalmente en el cómic, Rick Grimes es el personaje que cuenta la historia porque es el primero que aparece en la narración y es aquel que la continua. Además, el lector aprecia el relato a través de sus ojos o de su desenvolvimiento. Según el cómic, se observó que Rick es un hombre de aproximadamente 35 o 40 años, era *sheriff* de la ciudad de Kentucky y tiene una familia, su esposa Lori y su hijo pequeño Carl. Cuando despertó de un coma dentro de hospital su primer objetivo, aparte del de huir de los zombis, fue el de encontrar a su familia. Después de reencontrarse con ellos, inmediatamente Rick formó parte de un grupo de sobrevivientes (el mismo que formaba parte su esposa, hijo y amigo) que se concentraron en las afueras de Atlanta. Como representante de la ley, este personaje se propuso resguardar la vida y la seguridad del resto de personas a su alrededor, según las convicciones y principios que la institución, a la cual pertenecía, simboliza. Es ahí donde comienza el quebrantamiento y transformación del personaje que era antes de que todo sucediera.

Como es el protagonista, él experimenta los conflictos más decisivos y graves, ya que de esa manera provoca acontecimientos que dan dirección y dimensión a la historia. Este personaje fue nombrado líder del grupo gracias a la confianza que los demás personajes depositaban en él. Lamentablemente, Rick sintió la presión, su fragilidad, vulnerabilidad y sus límites al no convertirse en la encarnación del símbolo que representaba tanto como un hombre de la ley como también un padre y esposo ideal. Además, cualquier cosa que él hiciera o pensara compromete a un cambio significativo a su alrededor. Por ende, Rick puede revelar personajes cuando surjan conflictos o él las crea; por ejemplo, con su mejor amigo Shane. En otras palabras, él es un elemento catalizador clave de las transformaciones del resto de los personajes porque él es la base del grupo y de la historia en sí. Naturalmente, Rick es el personaje que comunica el tema, específicamente en los momentos de mucha tensión y esto se lo evidencia en todo el cómic analizado.

En comparación con la adaptación, Rick es un personaje muy redondo puesto que su personalidad es testada por cada prueba que tiene que superar, ya sea como esposo, padre, amigo, líder y ser humano. Al principio de la serie, este personaje es uniforme y sin

⁷² Personaje del cómic y de la serie de televisión.

⁷³ Ver tabla #8 en el anexo.

contradicciones, por ende, el grupo cree que es una persona estable y depositan su confianza en su liderazgo. Sin embargo, la realidad caótica, la constante amenaza de la muerte, la impotencia ante las situaciones sin salida, pérdida de gente y seres amados motivan a que sea un personaje dinámico, siempre evolutivo, hasta el punto de ser inestable y contradictorio.

No obstante, el proceso de transformación que experimentan el personaje de la serie de televisión el del cómic es muy similar. El cambio inició desde que Rick Grimes se propuso cuidar y guiar a los otros tal como un buen *sheriff* lo haría. Este cargo tan pesado, para una sola persona, le costó la credibilidad de su buen juicio ante todo lo que estaban pasando. Es ahí cuando surgió la duda de sus capacidades; sin embargo, este punto de la transformación fue expuesta en mayor medida en la narrativa de la adaptación. Después, Rick pasa por la etapa del conflicto con el poder. Su liderazgo desemboca en un autoritarismo casi dictatorial. Nadie lo contradice porque él es quien cuida y cree saber qué es lo mejor para todos; es la persona que ha tomado el papel que nadie se atreve a tomar. Finalmente, cuando Rick se ve reflejado en personajes dañinos cae en cuenta que puede convertirse en uno de ellos y reconoce que el poder se le escapó de las manos y llega a ser un hombre severo, inflexible y violento.

El punto de diferencia en el proceso de transformación de este personaje en ambas obras es en la densidad del drama manifestado en la adaptación que es exaltado gracias al lenguaje audiovisual. Esto se lo comprueba en los momentos de contemplación a los sentimientos encontrados, al conflicto interno, la depresión y el luto que el protagonista experimenta. Además, se observa la contraposición de quién era antes, quién es ahora, quién debería ser, quién eligió ser y en quién se convirtió.

Rick es un personaje totalmente activo, puesto que es el líder. Comanda de la mejor forma posible para mantener vivo al grupo y a salvo. No solo puede ordenar, sino también influenciar a los demás. En las últimas temporadas él suele actuar de forma autónoma. Definitivamente, modifica la narrativa puesto que es el personaje principal, el cual da ritmo y continuidad a la historia. A pesar de que trata de mantener el orden y equilibrio del ambiente en donde se encuentra, no puede conservarla porque su estabilidad mental y emocional suele decaer. Es por eso que necesita de otros personajes para que lo sostengan, aconsejen, respalden o llamen la atención. Como se vio anteriormente, Rick Grimes es el protagonista de la serie de televisión.

Para finalizar, Rick es un sujeto que actúa por *performance*, tratando de superar todo obstáculo, prueba y cambio al cual debe adaptarse. No es un personaje que se opone al alcance del objeto, sino fomenta su obtención para aprovechar los beneficios de este a pesar de las consecuencias, que luego aparecen y las lamenta.

RASGOS DEL PERSONAJE	OBRA ORIGINAL (CÓMIC)	ADAPTACIÓN (SERIE DE TELEVISIÓN)
Físicos	Hombre aprox. 35 o 40 años Aspecto serio y amable Cabello corto, castaño oscuro y lacio Tez blanca Alto Barba en crecimiento Contextura delgada, fuerte y resistente Pierde su mano derecha	Hombre aprox. 35 o 40 años Aspecto serio y triste Cabello corto, castaño oscuro y ondulado Tez blanca Alto Barba en crecimiento Contextura delga, fuerte y resistente Conserva ambas manos
Psicológicos	Paternal Protector Responsable Circunspecto Sensible Sensato Cariñoso Líder Fiel Abnegado Realista Flexible Confiable Perseverante Comprensivo Rudo Comunicativo Introspectivo Riguroso	Paternal (temp. 1-4) Protector (temp. 1-4) Honorable (temp. 1-2) Honroso (temp. 1-2) Sensible (temp. 1-4) Ecuánime (temp. 1-2) Líder (temp. 1-4) Fiel (temp. 1-4) Tolerante (temp. 1-2) Circunspecto (1-4) Cauteloso (temp. 1-4) Idealista (temp. 1-4) Exigente (temp. 2-4) Confiable (temp. 1-4) Perseverante (temp. 1-4) Rudo (temp. 3-4) Dramático (temp. 1-4) Nostálgico (temp. 2-4) Moralista (temp. 1-4) Autoritario (temp. 3-4) Riguroso (temp. 3-4) Reservado (temp. 3-4) Suspica (temp. 3-4) Inseguro (temp. 4)

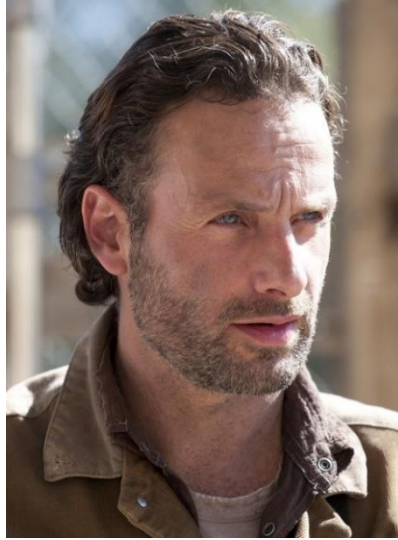


Fig. 22 Imagen de la tercera temporada de la serie *The Walking Dead*.

Fuente: <http://www.therpf.com/showthread.php?t=234189>



Fig. 23 Perteneciente al segundo capítulo “Miles Behind Us”. Fuente: Kirkman R. (2013), *The Walking*

Dead, compendium Vol. 1, USA, Image Comics Inc.

CONCLUSIONES

Como se pudo apreciar anteriormente, la esencia de esta disertación fue saber cómo se realiza la adaptación perteneciente al lenguaje audiovisual televisivo a partir de una obra de un medio gráfico léxico; o sea, el cómic. Para esto fue necesario introducir los pilares claves para emprender el análisis y, posteriormente la comparación de ambas obras.

- El primero de estos fue el cómic el cual encierra qué es una historieta, conceptos sobre la naturaleza de su narrativa; como el lenguaje, estructura y composición, origen y contexto histórico, incluyendo el desarrollo del cómic estadounidense, y una introducción del objeto de estudio, el cómic *The Walking Dead*. Fue necesario partir con el conocimiento de este medio de comunicación para analizar esta historieta. Además, a partir de estos puntos se obtuvo una mejor visión de lo importante que es el cómic para el mundo de la comunicación, no solo por la explicación de cómo funciona y la potencia de su eficacia, sino también su trascendencia. Por ende, se evita un erróneo juicio sobre este y se le daría la valía y la importancia que posee y merece ser reconocido.
- El segundo comprende a la teoría de la adaptación, qué es y cómo se la lleva a cabo. El entendimiento en este tema es primordial antes de hacer cualquier análisis y comparación de una obra adaptada y la original, porque se identifican los elementos de una historia que se desea adaptar y se canaliza la importancia de cada uno de ellos, como el narrador, movimiento del tiempo, tema, hilo argumental, dirección y dimensionalidad, acontecimientos, conflictos, la estructura de la historia, tipos de personajes y sus funciones dentro del relato, el diálogo, trama y subtrama, escenas secuencia, interés dramático, y elección de la historia. También, es necesario dar espacio a esta teoría ya que invita a observar a fondo lo que implica emprender un proyecto como este, y, consecuentemente, da forma a una visión más rigurosa, amplia, profunda y comprensible de lo que conlleva realizar una adaptación.
- El tercer pilar encierra aquello a la teoría de la narrativa audiovisual televisiva que es fundamental para el estudio de la serie *The Walking Dead*, cuya resumida introducción y análisis también aparecen posteriormente. Para ello fue necesario abarcar los distintos estudios de esta narrativa, diferencia entre historia y discurso, la diégesis, segmentación del discurso, configuraciones sintácticas, criterios de

definición y niveles de clasificación de los personajes, y el género e hipergénero. Al igual que en el cómic, la teoría de la narrativa audiovisual televisiva amplía el concepto de un análisis minucioso a una serie de televisión.

- Por un lado, el cómic de *The Walking Dead* es una obra que rompe con la idea clásica del zombi como amenaza principal, porque es más fácil pelear contra ese peligro constante que enfrentar esporádicamente al ser humano, quien despierta la parte más oscura de su naturaleza. A pesar de que esta historieta no está ilustrada con colores, el uso prolijo del blanco y negro revela completamente la intensidad de la historia, modificando el ojo del lector y guiándolo hacia la apreciación del tema y el drama que encierra, más no la violencia y el *gore* de las escenas que suele enseñar. De esta manera, este cómic se diferencia de cualquier otro perteneciente al género del horror.
- Por otro lado, la serie de *The Walking Dead* obtuvo mucho éxito en Estados Unidos y en varios países del mundo, como en Latinoamérica. Esto se verifica no solo en la gran inversión que se ha hecho en estos años y en la continuidad que se ha dado para seguir produciendo más temporadas, sino también en el *spin off* *Fear The Walking Dead*, transmitido por el mismo canal AMC.
- A pesar de que no se tomó en cuenta todos los elementos anteriormente enunciados y desarrollados en el marco teórico, se escogieron los suficientes para demostrar mediante el análisis y contraste de ambos objetos que *The Walking Dead*, la serie de televisión, es una adaptación muy fiel a la obra original. Se mantuvo el tema transmitido en el cómic, al igual que los hilos argumentales; es decir las metas, problemas y transformaciones interiores de los personajes, aunque fueron explotados a su máxima expresión. También los acontecimientos más importantes, los conflictos, las tramas y subtramas se conservaron; sin embargo, desarrollaron más drama y dimensión, aprovechando las facilidades que ofrece el lenguaje y narrativa audiovisual televisiva. La dirección de la narración y el movimiento del tiempo cronológicamente lineal son idénticos al cómic, aunque aparenta diferenciarse en la duración del tiempo en que la historia se desenvuelve. El narrador no suele ser un factor que varía en la adaptación.
- Los personajes son el elemento de enfoque en la realización de la adaptación y su continuidad en ambas obras porque dan movimiento y profundidad a la historia, expresan su esencia, el tema y los argumentos de ambas narrativas, aportan de

color, textura, tensión, acción y complejidad que, consecuentemente, fomentan a una gran atracción. Inclusive, el lenguaje audiovisual y sus herramientas en la narrativa televisiva colaboran e impulsan a la elaboración más detallada de los personajes, es por ello que en la serie de televisión los estos experimentan sus transformaciones con cambios en sus rasgos psicológicos que los diferencian de sus homónimos, o los profundizan o los expanden.

- Se constató que ambas obras se ubican en un momento, realidad o lugar típico que es el caos apocalíptico. A pesar de este *topos* común que lo han compartido tantas otras películas, series de televisión y hasta novelas escritas, esta obra en general ha llevado el ambiente de la destrucción mundial a su mayor trascendencia, inclusive más allá de la temática del zombi. Es por ello que la mayor diferencia entre cualquier otra producción audiovisual y gráfico léxica de zombis y catástrofes mundiales está en el tratamiento y desarrollo del tema, argumentos, transformaciones de los personajes y conflictos vivenciales, que no son del todo ficticios, los cuales *The Walking Dead* propone.
- Por último, se concluyó que todos estos puntos de discusión planteados en la serie de televisión *The Walking Dead* no habrían sido expuestos ni conocidos por un público intercontinental, si no hubiera existido, naturalmente, un cómic del mismo nombre. En otras palabras, este nuevo *boom* de las adaptaciones cinematográficas y televisivas basadas en historietas surgieron gracias a historias originalmente creadas en cómics. Ya sea por falta de ideas nuevas en la industria audiovisual o por el interés de contar estas historias por medio de un lenguaje más ilustrativo e impactante para los sentidos, el cómic ha sido, indiscutiblemente, una infinita fuente de relatos. Los últimos resultados de esta disertación resuelven que los cómics han sido de gran valía como cualquier otro medio de comunicación, y este hecho se justifica con la decisión que tomaron tantos autores de plasmar todas sus creaciones y relatos, no en libros ni en pinturas, ni en filmes cinematográficos o en programas de televisión, sino en historietas.

RECOMENDACIONES

Desde el punto de vista del análisis y contraste de esta disertación, se sugiere que en las posteriores producciones de adaptación se tome en cuenta todos los elementos esenciales de una historia y que se decida las opciones más pertinentes y prudentes con el fin de realizar una nueva obra que no cambie con la esencia de la original. Hay que tener en cuenta que una adaptación no se trata de hacer un proyecto totalmente distinto y que no guarde similitud alguna con su homónima, ni hacerla completamente igual como si fuese un *retelling*, sino de transmitir el núcleo del relato en un medio de comunicación distinto siguiendo su propio lenguaje.

Además, se sugiere identificar qué es lo que hace especial a una narración de una historia, mantenerla o impulsarla. Porque más allá de una lealtad hacia el público, existe y debería existir un enorme respeto y una relación filial hacia aquello que ya fue hecho y dicho. No se trata de opacar el primer relato, sino de llevarla hacia otros medios. Mirar a la adaptación no como una razón para superar a una obra, sino como un homenaje.

Incluso, se recomienda que cada vez que se quiera analizar un cómic, hacerlo según su propia narrativa, lenguaje y código lingüístico, aunque exista la posibilidad de que se desconozca o no se tenga el alcance de una teoría sobre el estudio de este medio de comunicación.

También se aconseja que no se subestime la gran importancia que tiene el cómic. Puede que este haya perdido la atención que anteriormente recibió hace más de cincuenta años porque fue catalogado como un medio comunicacional obsoleto e infantil. Pero, este prejuicio cambió desde el momento en que las historias complejas, discursos profundos, narrativas vanguardistas, temas vivenciales y existenciales, y personajes conflictivos emergieron desde nuestra propia realidad. El reconocimiento justo se lo debemos a sus creadores que con gran creatividad, ingenio, pasión y coraje contaron un mundo oculto de un modo imperceptiblemente natural.

ANEXOS

Tabla #1: Directores de *The Walking Dead*

DIRECTORES	EPISODIOS	AÑO
Greg Nicotero	15	2012-2016
Ernest R. Dickerson	11	2012-2014
Guy Ferland	6	2010-2013
Bill Gierhart	6	2011-2016
David Boyd	6	2011-2015
Michael E. Satrazemis	6	2014-2016
Michelle MacLaren	3	2010-2014
Tricia Brock	3	2013-2014
Seith Mann	3	2013-2014
Gwyneth Horder-Payton	2	2010-2011
Daniel Sackheim	2	2012-2013
Jeffrey F. January	2	2014-2015
Jalius Ramsay	2	2014-2015
Jennifer Chambers Lynch	2	2015
Frank Darabont	1	2010
Johan Renck	1	2010
Phil Abraham	1	2011
Daniel Attias	1	2012
Clark Johnson	1	2012
Lesli Linka Glatter	1	2013
Jeremy Podeswa	1	2013
Stefan Schwartz	1	2013
Michael Uppendahl	1	2013
Larysa Kondracki	1	2015
Michael Slovis	1	2015
Stephen Williams	1	2015
Avi Youabian	1	2015
Alrick Riley	1	2016
Kari Skogland	1	2016

Tabla #2: Escritores de *The Walking Dead*

ESCRITORES	EPISODIOS	AÑO
Charlie Adlard	85	2010-2016
Frank Darabont	85	2010-2016
Robert Kirkman	85	2010-2016
Tony Moore	85	2010-2016
Scott M. Gimple	16	2011-2016
Angela Kang	13	2011-2016
Seth Hoffman	8	2013-2015
Matthew Negrete	10	2013-2016
Glen Mazzara	8	2010-2013
Channing Powel	7	2013-2016
Evan T. Reilly	6	2011-2013
Nichole Beattie	5	2012-2014
Corey Reed	5	2014-2016
Heather Bellson	3	2014-2015
David Leslie Johnson	2	2011-2012
Curtis Gwinn	2	2013-2014
Charles H. Eglee	1	2010
Adam Fierro	1	2010
Jack LoGiudice	1	2010
Sang Kyu Kim	1	2012
Frank Renzulli	1	2012
Ryan C. Coleman	1	2013

Tabla #3: Productores de *The Walking Dead*

PRODUCTORES	CARGO	EPISODIOS	AÑO
David Alpert	Productor ejecutivo	71	2010-2016
Gale Anne Hurd	Productor ejecutivo	71	2010-2016
Denise M. Huth	Co-productor ejecutivo	71	2010-2016
Robert Kirkman	Productor ejecutivo	71	2010-2016
Tom Luse	Productor / Productor ejecutivo	71	2010-2016
Greg Nicotero	Productor ejecutivo / Co-productor ejecutivo / “Consulting producer”	71	2010-2016
Paul Gadd	Productor / Co-productor	65	2011-2016
Scott M. Gimple	Productor ejecutivo / “Supervising producer” / Productor	65	2011-2016
Jolly Dale	Productor / Co-productor	52	2012-2016
Angela Kang	Productor / Co-productor ejecutivo	52	2012-2016
Kenneth Requa	“Associate producer”	48	2012-2015
Seth Hoffman	Co-productor ejecutivo	36	2013-2016
Matthew Negrete	Co-productor / Productor / “Supervising producer”	36	2013-2016
Channing Powel	Co-productor / Productor / “Supervising producer”	36	2013-2016
Caleb Womble	Co-productor	34	2013-2015
Nichole Beattie	Productor / “Supervising producer”	32	2012-2014
Heather Bellson	Co-productor / Productor	32	2014-2016
Glen Mazzara	Productor / “Supervising producer”	29	2011-2013
Evan T. Reilly	Co-productor ejecutivo	29	2011-2013
Corey Reed	“Supervising producer” / Co-productor ejecutivo	20	2014-2016
Frank Darabont	Productor ejecutivo	19	2010-2012
Sang Kyu Kim	Productor	16	2012-2013
Curtis Gwinn	“Supervising producer”	16	2013-2014
Amy Barnes	“Associate producer”	16	2015-2016
Charles H. Eglee	Productor ejecutivo	6	2010
Adam Fierro	“Consulting producer”	6	2010
Jack LoGiudice	Co-productor jejeutivo	6	2010
Skip Schoolnik	“Associate producer”	6	2010
Alex Coley Brown	“Associate producer”	2	2015
Christina Perez	“Associate producer”	2	2015

Matriz #1: Análisis y contrastación de *The Walking Dead*, cómic y serie de televisión

CATEGORÍA	HISTORIA ORIGINAL	HISTORIA ADAPTADA	ESCALA DE SIMILITUD
Narrador	Ninguno	Ninguno	5
Movimiento temporal	Cronológico lineal	Cronológico lineal	5
Tema	Adaptación	Adaptación	5
Hilo argumental: metal, problema, transformación	Sobrevivir, zombis, personas, naturaleza humana	Sobrevivir, zombis, personas, naturaleza humana	5
Dirección	Acontecimientos	Acontecimientos	4
Dimensionalidad	Conflictos	Conflictos	4
Trama	Sobrevivir	Sobrevivir	5
Subtrama	Convivencia	Convivencia	4
Personajes principal	Rick Grimes	Rick Grimes	5
Personajes secundarios	22	31	4
Antagonistas	El Gobernador	El Gobernador	5

Matriz #2: Personajes de *The Walking Dead*

Personajes del cómic	Cap.	Jerarquía	Personajes de serie TV	Temp.	Jerarquía
Rick Grimes	1-11	Protagonista	Rick Grimes	1-4	Protagonista
Shane	1	Catalizador	Shane Walsh	1-2	Secundario
Morgan Jones	1-11	Catalizador/ secundario	Morgan Jones	1-4	Secundario
Duane Jones	1	Terciario	Duane Jones	1	Terciario
Lori Grimes	1-8	Secundario	Lori Grimes	1-3	Secundario
Carl Grimes	1-11	Secundario/ catalizador	Carl Grimes	1-4	Terciario/ secundario
Judith Grimes	1-8	Terciario	Judith Grimes	1-4	Terciario
Glenn	1-11	Catalizador/ secundario	Glenn Rhee	1-4	Secundario
Dale	1-11	Secundario/ catalizador	Dale Horvath	1-2	Secundario
Amy	1	Terciario	Amy Harrison	1	Terciario
Andrea	1-11	Secundario	Andrea Harrison	1-3	Secundario
Carol	1-7	Secundario	Carol Peletier	1-4	Secundario
Sofía	1-11	Terciario	Sofía Peletier	1	Terciario
			Ed Peletier	1	Terciario
Allen	1-4	Terciario	Allen	3	Terciario
Donna	1-2	Terciario	Donna	3	Terciario
Billy	1-11	Terciario			
Ben	1-11	Terciario	Ben	3	Terciario
Jim	1	Terciario	Jim	1	Terciario

			Daryl Dixon	1-4	Terciario/ secundario
			Merle Dixon	1-3	Terciario/ secundario
			Morales	1	Terciario
			Theodore Douglas, T-Dog	1-3	Secundario
			Jacqui	1	Terciario
			Dr. Edwin Jenner	1	Terciario
Tyreese	2-8	Secundario/ catalizador	Tyreese Williams	3-4	Secundario
Julie	2-3	Terciario	Sasha Williams	3-4	Secundario
Chris	2-3	Terciario			
Otis	2-6	Terciario	Otis	2	Terciario
Hershel	2-8	Catalizador/ Secundario	Hershel Greene	2-3	Secundario
Maggie	2-11	Secundario	Maggie Greene	2-4	Secundario
			Beth Greene	2-4	Secundario
Patricia	2-8	Terciario	Patricia	2	Terciario
			Jimmy	2	Terciario
Lacey	2	Terciario			
Arnold	2	Terciario			
Billy	2-8	Terciario/ Secundario			

Rachel	2-3	Terciario			
Susie	2-3	Terciario			
Dexter	3-4	Catalizador			
			Oscar	3	Secundario
Andrew	3-4	Terciario	Andrew	3	Terciario
Axel	3-8	Secundario	Axel	3	Secundario
Thomas	3	Terciario	Tomás	3	Terciario
			Big Tiny	3	Terciario
Michonne	4-11	Catalizador	Michonne	3-4	Secundario
Caesar Martínez	5-6	Terciario/ secundario	Caesar Martínez	3-4	Terciario/ secundario
El Gobernador (The <i>Governor</i>)	5-8	Antagonista	Philip ⁷⁴ (El Gobernador)	3-4	Antagonista
Wes	5	Terciario			
Bruce Allan Cooper	5-7	Terciario/ secundario			
Gabriel Harris	5	Terciario			
Dr. Stevens	5	Terciario/ secundario	Dra, Stevens	3	Terciario
Alice Warren	5-8	Secundario			
Harold Albernathy	5	Terciario			
Eugene Cooney	5	Terciario			

⁷⁴ El nombre del Gobernador no se lo pronuncia en el cómic, mientras que en la serie tan solo su nombre. Pero en la novela de Robert Kirkman y Jay Bonansinga “The Walking Dead Rise Of The Governor” (2011) se anuncia el nombre completo de este personaje, Brian Blake quien luego se hace llamar Philip.

Bob ⁷⁵	5-8	Terciario	Bob Stookey	4	Secundario
Penny	6-8	Terciario	Penny Blake	3	Terciario
			Milton Mamet	3	Secundario
			Lt. Welles	3	Terciario
			Karen	3-4	Terciario
			Clara	3	Terciario
			Zack	4	Terciario
			Patrick	4	Terciario
			Dr. Caleb Subramanian	4	Terciario
			Lizzie Samuels	4	Secundario
			Mika Samuels	4	Secundario
			Ryan Samuels	4	Terciario
Lilly ⁷⁶	8	Terciario	Lilly Chambler	4	Secundario
			Tara Chambler	4	Secundario
			Meghan Chambler	4	Terciario
			Shumpert	3-4	Terciario
			Mitch Dolgen	4	Secundario
			Pete Dolgen	4	Terciario
			Alisha	4	Terciario
Mike	3-4	Terciario	Mike	3-4	Terciario
Terry	3-4	Terciario	Terry	3-4	Terciario

⁷⁵ En la historieta, el apellido de este personaje no es dicho en ningún momento; sin embargo, en la novela de Robert Kirkman y Jay Bonansinga “The Walking Dead The Road to Woodbury” (2012) está como Bob Stookey.

⁷⁶ A pesar de que su apellido no se encuentra dentro de los diálogos del cómic, en la novela de Robert Kirkman y Jay Bonansinga “The Walking Dead The Road To Woodbury” (2012) el nombre de este personaje es mencionado completamente como Lilly Caul.

Sgt. Abraham Ford	9-11	Catalizador	Sgt. Abraham Ford	4	Secundario
Rosita Espinosa	9-11	Secundario	Rosita Espinosa	4	Secundario
Dr. Eugene Porter	9-11	Terciario	Dr. Eugene Porter	4	Secundario
			Joe	4	Secundario
			Len	4	Terciario
			Tony	4	Terciario
			Dan	4	Terciario
			Harley	4	Terciario
			Billy	4	Terciario
			Mary	4	Terciario
			Gareth	4	Terciario
			Alex	4	Terciario

Tabla #4: Cambios sobre los personajes: Carol / Carol Peletier

Funciones	Nivel Fenomenológico	Nivel Formal	Nivel Abstracto
Añadir color y textura	Personaje lineal y dinámico	Personaje pasivo, activo, influenciador	Sujeto, destinatario, ayudante

Tabla #5: Eliminación de personajes: Dale / Dale Horvath

Funciones	Nivel Fenomenológico	Nivel Formal	Nivel Abstracto
Revelar personaje	Personaje redondo, lineal y estático	Personaje pasivo, influenciador, conservador	Sujeto, destinatario, ayudante, oponente

Tabla #6: Creación de personajes: Daryl Dixon

Funciones	Nivel Fenomenológico	Nivel Formal	Nivel Abstracto
Añadir color y textura, revela personajes y comunica el tema	Personaje redondo, lineal y dinámico	Personaje pasivo, activo y autónomo	Sujeto, destinatario, ayudante

Tabla #7: Personajes atractivos: Michonne

Funciones	Nivel Fenomenológico	Nivel Formal	Nivel Abstracto
Revelar personaje, comunicar el tema, y añadir color y textura	Personaje contrastado y dinámico	Personaje activo, pasivo, influenciador, autónomo, modificador	Sujeto, destinatario, ayudante

Tabla #8: Conservación de personajes: Rick Grimes

Funciones	Nivel Fenomenológico	Nivel Formal	Nivel Abstracto
Contar la historia, revelar personajes y comunicar el tema	Personaje redondo, lineal, dinámico	Personaje activo, influenciador, modificador, protagonista	Sujeto, destinador

BIBLIOGRAFÍA

- Alpert, D., Hurd, G., Huth, D., Kirkman, R., Luse, T., Nicotero, G. (2010). *The Walking Dead, season 1, season 2, season 3, season 4*. [Video streaming]. Recuperado de www.netflix.com
- AMC. (2016, septiembre 28). Hello Giggles. [Imagen en revista digital]. Recuperado de <http://hellogiggles.com>
- American Movie Classics. (2015). AMC. Recuperado de www.amc.com
- Anónimo (2016, agosto 20). The Zombie Blog. [Imagen en blog]. Recuperado de <https://thezombieblognet.files.wordpress.com>
- Anónimo. (2015). Hombre. Recuperado de hombre.perfil.com
- Anónimo. (2016). ThePulp.Net. Recuperado de www.thepulp.net
- baal_zak. (Nombre de usuario). (2016, agosto 20). ComicVine. [Imagen en sitio web]. Recuperado de <http://comicvine.gamespot.com>
- Batmite's superheroe chanel. (Nombre de usuario). (2015, febrero 15). *Once Upon a Time The Super Heroes*. [Érase una Vez Los Superhéroes]. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=ySOOLp_SoDw
- Blitz, J., Cohen, I., Eckholm, J., Noveck, G. Welch, S. (Productores) & Carter, M. (Director) (2010). *Secret Origin: The Story of Dc Comics*. [Documental]. USA: DC Entertainment.
- Corrales, M. (2010). *Iniciación a la narratología*. Quito: PUCE
- Dave (Nombre de usuario). (2016, agosto 20). Bricks of the Dead. [Imagen en blog]. Recuperado de <http://bricksofthedeath.com>
- DC Comics. (2016). DC. Recuperado de www.dccomics.com
- Eco, U. (1984). *Apocalípticos e Integrados*. España: Editorial Lumen.
- Edgar Rice Burroughs, Inc. (2016). Recuperado de www.edgarriceburroughs.com
- El Poder de la Palabra. (2016). Recuperado de www.epdlp.com.
- Façanha, R. (2016, agosto 20). WalkingDeadBr. [Imagen en sitio web]. Recuperado de <http://walkingdeadbr.com>
- Galán, E. & Begoña, H. (2012). *El guion de ficción en televisión*. Madrid: Editorial Síntesis, S.A.
- García, S. (2010). *La Novela gráfica*. Recuperado de http://www.elboomeran.com/upload/ficheros/obras/la_novela_grfica_1.pdf
- Garfield, S. (2016, agosto 20). The Walking Dead Wiki. [Imagen en sitio web]. Recuperado de <http://walkingdead.wikia.com>
- Gordillo, I. (2009). *Manual de narrativa televisiva*. Madrid: Editorial Síntesis S.A.
- Gubern, R. (1987). *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Imagine Games Network. (2016). IGN. Recuperado de www.ign.com
- Image Comics, Inc. (2016). Image Comics. Recuperado de www.imagecomics.com
- Internet Movie Data Base. (2015-2016). IMDB. Recuperado de www.imdb.com
- Kantor, M., Rosenthal, S., Skinner, J. (Productores). (2016). *Superheroes: A Never-Ending Battle*. [Video streaming]. Recuperado de www.netflix.com
- Kendrick, B. (2016, agosto 20). Screen Rant. [Imagen en revista digital]. Recuperado de <http://screenrant.com>
- Kirkman, R. (2013). *The Walking Dead*, compendium Vol. 1. USA: Image Comics Inc.

- Kirkman, R. (2013). *The Walking Dead*, compendium Vol. 2. USA: Image Comics Inc.
- DarkStar659 (Nombre de usuario). (2016). *Comic Book Super Heroes Unmasked*. [Superhéroes Desenmascarados de Libro de Cómics]. [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=Ygx_rUJ3XaI.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics*. [Entendiendo a los Comics]. Nueva York: Harper Collins Publishers, Inc.
- McFarlane, T. (2016). McFarlane. [Imagen sitio web]. Recuperado de <http://mcfarlane.com>
- Page, G. (2016, agosto 20). Wetpaint. [Imagen en revista digital]. Recuperado de www.wetpaint.com
- Real Academia Española. (2016). RAE. Recuperado de www.rae.es
- RoR-El (Nombre de usuario). (2016, septiembre 28). The Walking Dead Wiki. [Imagen de blog]. Recuperado de: <http://es.thewalkingdead.wikia.com>
- Ross, A. (2015). Alex Ross. Recuperado de www.alexrossart.com
- Sara (Nombre de usuario). (2026, agosto 20). Cinesnark. [Imagen en blog]. Recuperado de <https://cinesnark.com>
- Seger, L. (2007). *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Ediciones RIALP S.A.
- Tavik, V. (2016, agosto 20). The RPF. [Imagen en foro]. Recuperado de <http://www.therpf.com>
- The Walking Dead. (2016). The Walking Dead. Recuperado de www.thewalkingdead.com
- The Walking Dead. (2016, agosto 20). Pinterest. [Imagen de red social]. Recuperado de www.pinterest.com
- The Walking Dead. (2016, agosto 20). Tumblr. [Imagen en red social]. Recuperado de <http://the-walking-dead-network.tumblr.com>
- TheSteveDitko. (Nombre de usuario). (2016). *In Search of Steve Ditko*. [En Búsqueda de Stive Dirko]. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NfxVO0fLHvA&list=PL50D4976EDE1AB852>
- Wikipedia. (2016). Wikipedia. [Imagen en sitio web]. Recuperado de www.en.wikipedia.org
- _ocelot_ (Nombre de usuario). (2016, agosto 20). LiveJournal. [Imagen en blog]. Recuperado de <http://genrereviews.livejournal.com>